电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2002

GAME风景线

1



超级机器人大战COMPACT WSC
王国之心 PS2
火炎纹章·封印之剑 GBA
光明之魂 GBA
球会创造2002 PS2
世嘉GT2002 XB
奥伽战争外传 罗迪斯的骑士 GBA
风来的西林GB2 沙漠的魔城 GBC

合金装备 索利德2·自由之子 PS2
星海传说·蓝色之星 GBA
露娜～传奇～ GBA
节奏武术 PS

魔人奇葩 东京魔人学园系列回顾
梦幻模拟战 系列小议
《拳皇2001》出招表

模拟器之笑傲江湖GBA篇
电软新企划：古玩街道

新闻剖析

■叶展：舞台大幕已经开启，NGC和XBOX在美国的发售

■王骏生：不一样的脸色

几家欢喜几家愁，排行榜上见分晓

1997-2000全球游戏分区销量排行榜

任天堂GAMECUBE到底花落谁家

中国游戏玩家白银奖中奖名单公布

游戏机性能大比拼

戏机软件风云会



VCD、CD-ROM
完全对应

三大主机全员登场献艺

- 最新游戏软件展示
- 多种游戏类型实况比较
- 编辑详细解说性能奥秘

《电软》首次免费赠送VCD光盘

视觉与听觉的完美享受

次世代游戏的震撼效果

绝对期待

索尼PS2、微软XBOX、任天堂NGC各逞绝技

《电软》第3期免费赠送“次世代台风”光盘

次世代传媒联盟

2002年联合优惠大订阅活动！

PC-GAME、TV-GAME、ONLINE-GAME、游戏文化，视听产品大包圆

邮购全线5种杂志，只需花费255元，即可

省 219元

两种邮购方案

方案A	方案B
只要一次性向次世代发行部以原价邮购右侧任何一款杂志半年(6期)，即可以6折价格邮购右侧其它任何杂志半年(不限种类，每种限一本)。	只要一次性向次世代发行部以原价邮购右侧任何一款杂志一年(12期)，即可以5折价格邮购右侧其它任何杂志一年(不限种类，每种限一本)。

邮购价格表

月刊杂志名	每期定价	半年原价	半年6折	全年原价	全年5折
《电玩新势力》	6.80元	40.80元	24.48元	81.60元	40.80元
《电软》	8.40元	50.40元	30.24元	100.80元	50.40元
《游戏批评》	6.50元	39.00元	23.40元	78.00元	39.00元
《游戏吧》	6.00元	36.00元	21.60元	72.00元	36.00元
《软光》	8.80元	52.80元	31.68元	105.60元	52.80元

订阅省钱秘技

■订阅第一步：原价订谁最划算？——当然精采又超值最合算

例如，一位上海读者他最喜欢集视听于一身的《电玩新势力》，一张60分钟刺激火爆的光盘加上彩色导读说明，实在是精采又超值。而且原价订阅它就可5-6折订阅其它杂志，这样最划算。

■订阅第二步：订半年还是一年？——看看折扣就知道

订半年可6折订其它杂志，订全年就可5折订其它杂志，经过权衡，他选择了定全年，并在表中查到《电玩新势力》价格：81.60元。

■订阅第三步：还订其它哪种杂志？——全凭你的喜好

这位读者还喜欢《游戏批评》和《电软》，在表中查到它们的全年5折价分别为39.00元和50.40元。 省多少钱，算术并不难！

■订阅第四步：填汇款单邮购杂志！——不要把钱夹在信中寄来

最后，他喜滋滋地来到邮局领了一张汇款单，按以下格式填写并汇出，一切OK！以后就在家等候杂志自己送上门吧！

订阅查询热线：(010)64472177

1 0 0 0 6 1 中国人民邮政汇款通知

(汇统 3005 乙)

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到 ____ 局所取款 (由兑付邮局填写)		汇票号码	
(下面五栏请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔同一笔型使用蓝色或黑色墨水写清楚)		收汇局	
汇款金额	人民币(大写) 壹佰柒拾壹元整	收汇日戳	收汇员
收款人详细地址	北京6129信箱		
收款人姓名	次世代发行部	兑讫日戳	兑付员
汇款人详细地址	上海市金山区海洋新村18号501室		
汇款人姓名	李彬 要否航空	接收专号	

金额数字要求不按阿拉伯数字写人民币三字大写

邮政编码 200540

务请正确填写收件人和有效通信地址

汇款人简短附言

原价订全年《电玩新势力》81.60元

5折订全年《游戏批评》39.00元

5折订全年《电软》50.40元

合计：81.60+39+50.4=171元

注明要原价及打折订阅的杂志，并参照上表算出总金额填入附言栏中

《电玩新势力》

VCD、CD-ROM双用电玩光盘杂志，大量的字幕解说和精美的导读手册，带您进入电玩与视听的最前端！视觉与听觉双重震撼，每月5日出版。新势力，新期待。

定价6.80元





《电子游戏软件》

创办于1994年的权威TV-GAME专业杂志，全国发行量最大。

定价：8.40元



《游戏批评》

创办于2000年9月，是国内目前唯一一本游戏评论读物。每期两大特集，涵括游戏业界重大事件与题材的重量级文章。十几部精典游戏评论，报刊文摘，读者论坛，业界资料汇编，名人访谈，精采连载等。

定价：6.50元



《网上俱乐部——游戏吧》

2001年7月新登场的超值网络游戏杂志，专为联机在线一族度身订做。邮购的读者可以免费得到捆绑的网络游戏及相关产品(全年价值36元以上)。

《游戏吧》开张数期已送出《金庸神雕大侠》、《石器2.0》、《传奇》等最新网游光盘及近十种相关产品，今后还将陆续送出各大网游新作，敬请期待。定价：6.00元



《软件与光盘》

创办于1998年的权威PC-GAME专业杂志。

定价：8.80元

编辑手札



新的一年，总会有些不安。不知道"新"的《电软》是否能够使大家满意……

面对市场越发的竞争激烈，也促使我们必须求新求变，而不能裹足不前。而这，也面临着令人挠头的问题，变化太大老读者是否接受，变化太小新读者可能不甚满意，而夹在这中间的编辑们是最难受的。

就像有些朋友希望多刊登PS、SS的游戏一样，我们会尽量满足大家的需求，但我们也不能忽视新生力量的存在，现在更需要做的是在这青黄不接的时期来"引导"读者。毕竟，路是应该朝前走的……

正在筹划水上竞速游戏的连载研究，从DC到PS2、NGC都会涉及，实现度40%。当然，如果被主编枪毙也尚在情理之中，毕竟国内喜欢水上竞速游戏的朋友还是很少……知音难求啊。

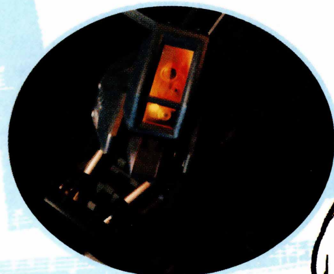
说话就春节了，大家有没有什么购买计划呢？反正风林是准备大花一笔了，好不容易放放假，一定要掏空自己的口袋。饿就饿吧，管不了那么多了！

风林



各位好！很高兴在新装刊的电软中与大家见面。首先报告，天语现在正在玩的一款游戏是PS2版的武装雄狮，很刺激，希望朋友们都能体验一下——记着要用NORMAL以上的难度哦！另外，天语听说PS2要降价了，难道索尼又将成为赢家？看来在我国，PS2成为主流机种指日可待。而XBOX和GC在北美的贩售情况虽然极其理想，但离我们还是远了些——时不我待，今年应该是我们升级主机的一年！PS2！？

天师



初次见面，各位新年好。感觉今年好事连连，PS2终于降至29800日元，XBOX即将登陆日本向业界巨头全面宣战，GC《阳光马里奥》《塞尔达传说》预定入夏发售，世界杯中国VS足球王国巴西（we迷们已经试练了N多场）...当然，这些都比不上宇部转职电软那份终于找到组织的兴奋。看到全副PS2武装的总帅，ACT(含RAC)达人天语和本当GameFan的风林后，暗下决心年内购入三大主机。铁不足？不如将预定春节陪GF去HK的款项挪用……

宇部





七年对于一个杂志意味着什么？
也许经历了风雨飘摇后更加坚强，也许会出现类似婚姻的"七年之痒"……
愤怒在中国无法将游戏视为一个
正当的文化产业存在
也许七年没有彻底改头换面到今
日才行动在一定程度证明了懒惰
虽然没有暴殄天物的疯狂，但在
青少年图书流行文化领域已到了"暴食"阶段
也会在嫉妒新成长的同行的同时
依稀看到游戏业的光明
贪婪地想着2002年"电软"能否
像2001年的中国那样喜事连连
让世界各地遍布"电软"的踪影
就是我们的欲望
而骄傲只因为我们属于"电软"
这是所谓"电软"的七宗罪，有些牵强，作为新年第一期，假装做个检讨吧……

Shadow Phoenix

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第1期



特别策划 权威统计！游戏软硬件销售情况拨云见日！
1997-2000全球游戏分区销量排行榜 34

攻略人行道 潜入合金装备的世界！流程与要点一举公开！
合金装备 索利德2·自由之子 62

游戏新闻眼 NGC和XBOX在美国的发售 本刊驻美记者叶展独家报道 4

特别策划 梦幻模拟战 系列小议 彻底剖析"兰古瑞萨"系列作品 108

游戏点评 经典时刻 霸王的大陆 追忆往日的游戏情怀 94

白银奖 中国玩家白银奖中奖名单公布 第二轮冲击见分晓 104

GAME INDEX

PLAYSTATION
- 铃木爆发 —— 74
- 节奏武术 —— 121

PLAYSTATION 2
- 王国之心 —— 12
- 真·三国无双2 —— 28
- 合金装备 索利德2 —— 62、92
- 汽车模型 —— 116
- 球会创造2002 —— 118
- 装甲核心3 —— 120
- FIFA 2002 —— 126

DREAMCAST
- 网球2K2 —— 91
- 乔乔的奇妙冒险 —— 91
- 飞空之舞 ·不用再等待续作啦！ —— 92
- 漫画聚会 —— 92

GAMEBOY
- 风来的西林GB2 沙漠的魔城 —— 32
- 星海传说·蓝色之星 —— 67
- 超级马里奥兄弟·豪华版 —— 91

GAMEBOY ADVANCE
- 马里奥大冒险2 —— 14
- 露娜～传奇～ —— 17
- 火炎纹章·封印之剑 —— 20
- 光明之魂 —— 24
- 奥迦战争外传 ·罗迪斯的骑士 —— 30
- 小龙斯派罗·冰之季节 —— 91
- 友情的射门·4V4岚 —— 92
- 死亡弹珠台 —— 119

NINTENDO GAMECUBE
- PIKMIN —— 90
- FIFA 2002 —— 126

XBOX
- 世嘉GT2002 —— 124

WONDER SWAN
- 超级机器人大战 COMPACT —— 10

ARCADE
- 格斗之王2001 —— 22、43
- 梦游美国2001 —— 47

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

- 编辑手札 —— 2
- 目录 —— 3
- 游戏新闻眼 —— 4
- 新闻剖析：不一样的脸色 —— 9
- 无双报道：超级机器人大战COMPACT —— 10
- 无双报道：王国之心 —— 12
- 无双报道：超级马里奥进化版2 —— 14
- 无双报道：露娜～传奇～ —— 17
- 无双报道：火炎纹章·封印之剑 —— 20
- 无双报道：格斗之王2001 —— 22
- 无双报道：光明之魂 —— 24
- 美年达中国电玩榜 —— 25
- 游戏研究所:真·三国无双2 —— 28
- 游戏研究所:奥迦战争外传 ·罗迪斯的骑士 —— 30
- 游戏研究所:风来的西林GB2 ·沙漠的魔城 —— 32
- 特别策划：魔人奇葩 东京魔人学园系列回顾 —— 40
- 格斗天书：拳皇2001出招表 —— 43
- 格斗天书：VF4专题连载（二） —— 46
- 格斗天书：梦游美国2001 —— 47
- 闯关族的家 —— 56
- 攻略人行道：星海传说·蓝色之星 —— 67
- 攻略人行道：铃木爆发 —— 74
- 秘技天地 —— 77
- 科普园地：索尼的真象 —— 80
- 科普园地：ADX格式BGM之应用 —— 82
- 科普园地：模拟器之笑傲江湖篇 —— 83
- 游戏点评 —— 90
- 游戏点评：索尼闲话之一 —— 93
- 游戏文学：白夜 —— 96
- 龙哥热线 —— 100
- 龙哥热线：2002年1月新作发售情况表 —— 103
- 编辑点评 —— 105
- 特别策划：玩具总动员之英雄高达传 第11卷 —— 112
- 大墙画廊 彩版 vol.58 —— 114
- 无双报道：汽车模型 —— 116
- 无双报道：球会创造2002 —— 118
- 无双报道：死亡弹珠台 —— 119
- 无双报道：装甲核心3 —— 120
- 无双报道：节奏武术 —— 121
- 无双报道：世嘉GT2002 —— 124
- 无双报道：FIFA2002 —— 126
- 游戏古玩街 —— 128

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：(010) 64472177
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL: vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40

游戏新闻眼





在这个充满着不安全感和不确定性的时刻，新主机大战的最后两个竞争者先后走上了美国市场的舞台。

舞台大幕已经开启

当月焦点

NGC和XBOX在美国的发售

这是一个充满了光荣与梦想的舞台，孕育过无数的成功，也尝受过无数的失败。有起伏，也有波动。但最根本的，这个舞台以其自由开放的传统，平等竞争的理念，对法制的尊重，和对创新的执着，吸引了世界各国的企业家和公司来此争强斗胜。这一次，两个日本公司和一个美国公司将再次在这个舞台上上演一出好戏，人们拭目以待。

本刊美国专讯（记者：叶展）

备受瞩目的XBOX和NGC终于在2001年11月的15日和18日相继登陆北美。尽管美国刚刚遭受9.11事件的打击，但是微软的神秘“魔盒”和任天堂的可口“方糖”还是尽显强势，双双创了下骄人的销售业绩。

XBOX纽约首发——大即是佳

11月15日晚，纽约的盛名于外但实际上狭小局促的时代广场，比尔·盖茨亲临XBOX首发现场。整个首发场面轰轰烈烈，更象一场具有象征意义的仪式。这座最近经受了严峻考验的城市，现在是需要这样的仪式的。而面临困境的美国经济，也需要这样的热火朝天的场面来提气。

出乎评论家的意外，XBOX首发没有受到9.11事件影响。据估计微软的XBOX首发为30万台，已经全部售出。从这个数字上看微软还是比较小心谨慎的。这个成绩对第一次进入游戏机市场的微软来说已经很不错了。

以前有人撰文说美国人是感觉粗糙和好大喜新，从美国人对XBOX的反映上我们又看到了这一点。XBOX为东方民族所不屑的臃肿粗笨的机身在美国人眼里代表了“大”。《纽约时报》这么评价它：“XBOX的游戏和XBOX游戏机本身一样——大！令人赞叹！”





←比尔·盖茨亲自到发卖现场为XBOX造势，气氛相当热烈。

任天堂号称NGC首发销售破记录

NGC在日本发售时恰遇9.11事件，影响了销售。而在美国的发售，由于9.11已经过去了一定时间，又时近美国传统的圣诞消费旺季，而且最近又传来阿富汗战局顺利的消息，各种因素交织在一起，使得NGC发售的第一周就有超过50万的销售量，而且还在保持着不弱的势头。据任天堂的发言人称这个成绩将使得NGC成为史上销售最快的新主机——PS2首批50万台虽然在一周内就销售完了，但在此后的几周PS2都脱销没有供应。同时，他还宣称《路易鬼屋历险》同样成为了史上销售最快的首发软件。对他的言论，业界分析人员称要采取审慎的怀疑态度。因为公司声明归声明，市场数据是需要第三方分析机构独立地作出核准后才有说服力的。

据称任天堂首批向美洲地区输送了74万台NGC，其中10万台销到加拿大和拉丁美洲，7万投入美国游戏租赁业，剩余的56万台投入个人消费品市场，目前已全部卖光，新追加的12万台已经被运抵零售店。从这些数据我们也可以看出美国市场确实在全球游戏市场中占有举足轻重的地位。

至于为什么NGC在美国的发售会如此顺利，任天堂的主管销售和市场人士是这么解释的：“NGC发售的成功来之不易，特别是在目前的经济状况下（美国权威经济机构已经正式宣布美国经济进入了衰退期）。这主要是因为人们在新的形式下，需要廉价的家庭娱乐！

NGC和XBOX的正式发售，结束了舞台上PS2一人怡然独舞的场面。虽然此刻舞台上灯光璀灿，但实际上危机四伏。舞者们面对观众笑靥如花，但当她们转过脸去的时候，却相互怒目而视。因为，她们知道，舞台上只能有一个主角。当灯光暗下去的时候，光圈将只打到一个人的身上。这个人是谁？目前无人知晓。

机种	北美发售日	零售价	首批出货量	首发周销量
PS2	2000.10.26	299美元	50万台	50万台
XBOX	2001.11.15	299美元	30万台	30万台
NGC	2001.11.18	199美元	74万台	45万台

SOFTWARE

中国科学院推出 国内首款日中翻译软件

中国科学院软件所日前开发成功《日中翻译》软件，并由中科多媒体电子出版社出版发行。《日中翻译》软件是一个将日文翻译成中文的完整的机器翻译系统。它在翻译处理时要对日文原文句子进行词法、语法、语义分析和处理，并利用大量中文词法语法、语义等语言生成规则，将日文句子翻译成中文句子。相对于电子字典类软件，本产品具有很高的翻译准确率。在国内和国际的机器翻译市场中，都具有很强的竞争力。

SCOOP

SCE扩大PS2版图 亚洲版发售确定

本刊讯　11月中旬SCE正式宣布，将于2001年12月13日在中国香港、新加坡、马来西亚、泰国发售PS2主机以及相关软件，台湾省则要等到稍后一些的1月24日。

这次发售的亚版PS2全部为NTSC制式，DVD区码为3区（日本属2区，美国属1区），电源220V（台湾省110V），各地的预定价格分别是，新加坡：466新加坡元；泰国：15990铢；马来西亚：1180零吉；中国香港：1980港币；台湾省：11280台币。

另据索尼透露的消息，截止2002年3月末，亚版PS2主机预计出货10万台。软件方面，2001年12月将推出14款游戏，至2002年3月底，计划合计发售35款软件。

亚版PS2 2001年12月13日发售游戏
《寂静岭2》、《新宿24小时》、《合金装备2》、《零》、《Vampire Night》、《铁拳TT》、《机动战士高达DX》、《ICO》、《GT赛车3》

亚版PS2 2001年12月30日发售游戏
《心跳回忆3》、《摩托GP2》、《炸弹人赛车》、《旧世界之遗迹》

亚版PS2 2002年1月30日发售游戏
《Thunder Strike》、《音乐指挥家!》、《水上拉力》、《狂野历险3》

SOFTWARE

《夏日彩虹》游戏画面公布 本刊开始连载前传小说

本刊讯　上海育碧的跨年度大作“夏日彩虹”最近公布了首批游戏截图以及其中两个人物的背景资料。目前育碧官方并未对游戏类型作出解释，但根据公布的资料来看很容易认出是典型的日式PC游戏风格，但究竟是养成类、恋爱类还是模拟类目前还不清楚。同时，“夏日彩虹”的前传，小说“白夜”于本期开始在本刊连载，作者希望连载前传能够帮助玩家更好地理解“夏日彩虹”的来龙去脉和内涵。



↑从容，超敏感的女孩，机智且想像力丰富。



↓妮娜，天真、清纯而富于是直觉的女孩。

TALKING

XBOX撑不过今年年底 3DO对XBOX表示悲观

本刊日本专讯　尽管XBOX在北美发售一炮而红，甚至可能在年内售出150万台主机，但仍有不少评论家和软件商对其持悲观态度。3DO的首席执行官Trip Hawkins就表示“XBOX撑不过今年年底。”

Hawkins认为微软进入市场的时间太晚，PS2已经占据了绝对有利的地位。而从战术角度来看，微软的XBOX更多的是采用防御的策略，这对于改变游戏业格局无益。他同时表示XBOX与PC规格过于接近也将是阻碍微软进一步发展的主要问题，而比尔·盖茨很可能在今年年底彻底退出家用游戏主机的竞争。

3DO曾与松下合作推出过同名的第一台32位家用主机，由于缺乏应有的软件支持而很快被SS和PS取代。此后3DO专注于游戏软件开发，其中最有名的是魔法门系列。

SOFTWARE

偶像魅力难以抵挡 藤原纪香加盟PS2游戏

本刊日本专讯　11月28日，由D3 PUBLISHER制作、TAITO代理发行的PS2游戏《Project Minerva》在日本东京召开产品发布会。作为游戏角色的创作原型、日本当红性感明星藤原纪香小姐也亲临现场，为游戏造势。

《Project Minerva》是一款以SWAT特种部队为主题的传统模拟游戏，但是由于藤原纪香的加盟，给原本稀松平常的游戏创意平添了几分亮丽色彩。发布会上，初次见到游戏开发画面的藤原纪香打趣的说：“从未见过如此接近真实的画面，这就好象是一个奇异的梦境！”据说，藤原纪香除了为游戏提供3D形象外，还会参与一些具体的策划工作。目前该作预定2002年夏季发售。

偶像游戏蔚然成风！



↑藤原纪香与游戏的制作人员汇聚一堂（右起第三个就是藤原），看样子他们对该游戏的前景非常看好。



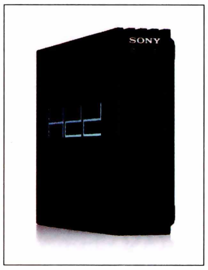
↓藤原的性感身材及美艳容貌都得到了逼真再现。

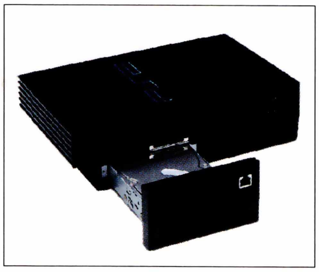
SCOOP

SCE再次祭起降价大旗 PS2价格空前下调

本刊日本专讯　尽管SONY一再向媒体宣称绝不会在年内下调PS2售价，但是迫于来自NGC和XBOX的强大压力，SCE不得不再度祭起降价大旗。

11月26日，SONY正式宣布30000型PS2自2001年11月29日起，售价空前的降为29800日元，较PS2首发价格39800日元，整整便宜了10000日元！据业内人士透露，这次PS2降价的另一原因是SONY与台湾半导体厂商进行合作（合作厂商包括国巨、立隆、巨祥、华硕、广宇及台机电等），将大量PS2配件交由台湾厂商生产组装，大幅降低了硬件成本。降价后的PS2对玩家的吸引力是不言而喻的，SONY期望降价后的PS2能在与NGC、XBOX的首次圣诞交锋中大获全胜。





←传闻硬盘也要大降价了。

SOFTWARE

“死或生”走俏 TECMO焕发青春

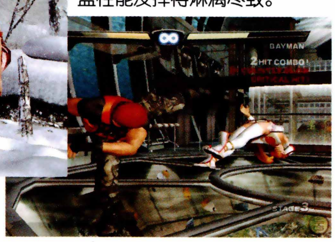
本刊日本专讯　尽管许多业内人士对“死或生”的游戏理念颇有微词，但是该系列还是令TECMO大捞了一笔。

近日，TECMO社长Junji Nakamura在东京召开的股东大会上表示，PS2版《生或死2》在全球已经卖出了150万套，而配合XBOX上市的《死或生3》首批出货也达到30万套，目前销售势头良好，估计近期就要追加出货。凭借“死或生”系列的热销，预计公司今年的总销售额将达到108亿日元(880万美元)，税后纯利17亿日元(140万美元)，与前年相比财务状况有了明显的好转。

由于X版《死或生3》叫好又叫座，开发小组Team Ninja对XBOX信心大增，制作人板垣伴信在接受英国《Official UK Xbox Magazine》杂志专访中坦言：TECMO的第二款XBOX游戏目前正在开发中，它将一款能够令玩家热血沸腾的体育游戏。



↑TECMO虽老，但实力不可低估。



↓在美大受欢迎的DOA3将魔盒性能发挥得淋漓尽致。

EVENT

山内掏腰包1.6亿美元 发善心赞助游戏开发

本刊日本专讯　任天堂的山内溥近日做了一件功德无量的事情。他卖掉了118万股任天堂的股票，希望用这些钱设立一项目的在于支持游戏开发的基金。山内本人拥有任天堂10.84%的股份，即1千535万股，合26亿美元。他这次卖掉0.84%的股份，大约1.6亿美元。至于这笔钱是如何使用的，游戏开发商们又如何获益，目前人们还所知甚少。

至于老山内为什么要做出此惊人之举，可能有两个考虑。一是为了提高NGC的第三方软件商的士气。任天堂一直以第一方软件独霸天下，为任天堂开发游戏的第三方软件都比较低姿态，换言之也就是比较薄弱。面临SONY和微软这样两个巨头的压力，任天堂必须加强NGC的第三方软件开发商的实力。当然另一方面也有可能是山内要避避税。

TALKING

XBOX的原型是机顶盒？ 魔盒身后隐藏更大计划！

本刊美国专讯　据微软首席执行官Ballmer透露：XBOX最初是作为机顶盒设计的，就是附加在电视上的能够完成各种娱乐通信功能的通用模块。它既是PC，又是游戏机，又是机顶盒。但这个计划拿到软件开发公司那里后，一下子就被否决了。游戏开发公司们一口同声地说我们不要四不象，也不会为这种东西开发软件。1年之后，XBOX计划被重新修改，游戏成为重点，XBOX成为了一台传统意义上的游戏机。但是微软的原始计划仍然存在，就是不仅仅把XBOX看成是孤立的一个产品，而是把XBOX当成一个更宏大的计划和体系的一部分。至于这个宏大的计划究竟是什么，是否能够实现，则有待时日来验证。Ballmer说：“前途漫漫，XBOX不是终点，而是更宏大的计划的起点！”



↑微软的野心昭然若揭。

SCOOP

本刊记者申城游戏业探秘 精彩内容将于近期火辣登场

本刊讯　本刊于近日派记者前往申城，对上海几家专门从事电子游戏软件开发的外资企业进行了彻底的考察，特别针对未来中国游戏市场发展的预测，做了大量的采访调查工作。此外，本刊记者还详细调查了这些游戏公司在中国市场的运作计划、未来的发展目标以及一些具体的制作体会，其中不但涉及不少业界动态的最新机密，还揭露出相当多的国人从事国际化游戏软件开发制作过程中的辛秘历程。本次整理的大量综合采访将以各种形式在以后的《电子游戏软件》、《游戏批评》、《电玩新势力》等杂志上陆续刊登。

EVENT

日经新闻披露史克威尔被任天堂拒绝经过 在网络游戏方面的分歧令双方不欢而散

本刊日本专讯 11月30日的日本经济新闻发表专稿，透露了SQUARE因财政困难向任天堂求助却遭到拒绝的内幕消息。

据报道，因为电影版“最终幻想”票房疲软而导致巨额财政亏损，原SQUARE的铃木社长于今年9月份秘密访问了总部设在京都的任天堂，希望借任氏的力量来使SQUARE复兴。但是，虽然铃木说出了“没有FF是业界的损失”这样痛苦哀求，由于双方在网络游戏方面的分歧太大，会谈最终不欢而散。从京都归来之后，SQUARE立刻发表了与SONY的合作消息，而铃木也被迫辞去了SQUARE社长的职务。

SQUARE第一次拜访任天堂是在十多年前，那次访问的最终结果成就了任天堂时代的一代巨作“最终幻想”系列。然而后来史克威尔的“叛离”行动深深刺伤了任天堂，以至于山内社长曾经发出“无论如何不与SQUARE讲和”的声明。而把全部生计都维系在“最终幻想”一个作品上的史克威尔，由于制作成本越来越高和发售量每况愈下导致了利润的大幅度流失，加上CG电影的错误决断造成了无法挽回的损失，最终把自己逼上了绝境。



老山内将FF拒之门外



←FF11的开发画面。

FF能成为沟通PS2玩家与GC玩家的桥梁吗?



↑FF11的陆行鸟。陆行鸟最早登场于FC的FF2。

SCOOP

BLEEM神秘死亡！索尼是幕后恿者?

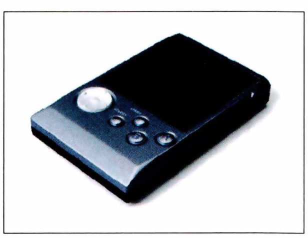
本刊美国专讯 因出品模拟器而声名大噪的“bleem”公司近日突然发布了一则令人吃惊的消息:全面终止其模拟器的开发计划!

前不久，该公司关闭其官方网站，只在首页留下一张印有“bleem”字样墓碑的图片。但其中原因始终无法得到官方证实。据业内人士透露，“bleem”模拟器的消失与SONY向零售商施压不无关系。SONY的非常手段有效的阻断了模拟器软件流入市场，最终将无限风光的“bleem”送上了绞架。

HARDWARE

便携机热潮不减 AKAPLUS推出新机型

本刊日本专讯 11月30日，一家名为AKAPLUS的公司推出了一款全新的PDA主机P/ECE(ピース),售价9800日元。这种新型PDA大小为65mm×175mm×101mm，单机重量67克（装上一节7号电池后重92克），采用128×88的FSTN液晶显示，有4阶灰度变化，支持网络功能和红外线对战。P/ECE的CPU是32位的EPSON SIC33209，主频24MHz、256KBSRAM、512K闪存。



↑玩家可自行为P/ECE开发游戏。

SCOOP

兵临城下PS阵脚不乱 PARTY显露大家风范

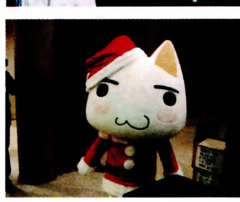
本刊日本专讯 12月7日，索尼在东京都内召开了“PlayStation Party”大会，展示了《VF4》、《最终幻想11》、《三国志战记》等十六款预计在2002年发售的PS2大作，同时制作人铃木裕、山内一典、水口哲也等十六位大腕也汇聚一堂，并合影留念。

最后，SCE副懂事丸山雄茂为大会致闭幕辞，他说：“在去年的‘PS Party’上，许多玩家抱怨PS2游戏太少，一些大牌制作人也对PS2持观望态度。但是通过今年一年的努力，大家终于看到了PS2的实力。今天为大家展示的这个强大的制作群，将为2002年PS2的成功奠定基础。”

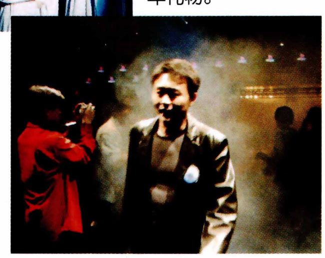


←丸山雄茂是SCE的中流砥柱，为PS及PS2的普及立下了汗马功劳。

↓GT生父山内一典也到场助兴！“GT3概念版”是他为PS2准备的新年礼物。



↑多罗为大家发放糖果。



SCOOP

PSONE在欧洲遭遇尴尬 连接线不合环保要求被暂停发卖

本刊欧洲专讯 据来自欧洲的消息，索尼的迷你版PS主机PSone在欧洲的销售遇到麻烦，由于主机配件未达到欧洲环保标准，索尼在2001年圣诞前靠PSone再最后捞一笔的希望很有可能难以实现。

被投诉发现有问题的是PSone主机中的连接线，据荷兰政府表示，这些连接线中的镉含量过高，消费者的健康很有可能在使用过程中受到损害。从10月15日起，欧洲共同体已暂时停止了PSone在欧洲的发售，而索尼必须将所有的连接线改换材质后才可以重新上市。索尼在欧洲的发言人称，改换了连接线的PSone可以在12月15日以后逐步上市，但已无法达到当初计划的圣诞销售量。此外，由于新版PS2主机并没有采用相同的材质，所以并不会发生类似的情况。

欧洲是对环保要求最高的地区，任何商品都必须通过欧洲环保标准才可以上市。目前已购买了水货PSone主机的国内玩家应对此有所警惕。



↓袖珍小巧的PSONE外型制作得十分吸引人。



↑利用这款液晶屏PSONE想带到哪里就可以带到哪里了。

EVENT

小岛秀夫与新川洋司亲自为《MGS2》造势

本刊日本专讯 11月29日，备受期待的《合金装备2》正式在日本正式发售。当天，KONAMI特意在东京涩谷地区举行了盛大的首发交流会，《合金装备》的制作监督小岛秀夫和担任角色设定的新川洋司均亲临现场，与来自各地的热情玩家见面。交流会上，部分幸运玩家还得到了带有小岛秀夫亲笔签名的《合金装备2》典藏版，新川洋司则即兴作画，将现场的气氛一举推至高潮。

↓新川笔下的SNAKE。





↑中间的这位就是小岛。

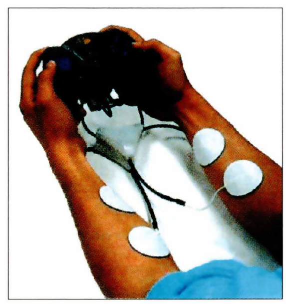
ACCESSORY

游戏手柄会放电！MadCatz推陈出新

本刊美国专讯 也许是受到互动电影的启发，一家名为MadCatz的公司推出了一种带有弱电反馈的PS2手柄。

这种名为BioForce手柄的工作原理是采用生物仿真技术，如同理疗时使用的设备一样，该手柄附带有贴到玩家手臂上的放电片。当玩家在游戏中被击中或挨打的时候，放电片就会向玩家手臂上发出微弱的电流，刺激你的神经末梢，令肌肉做出收缩反应（所以在使用这种手柄之前你要三思啊！）。不过玩家根本不必担心这种手柄会伤害到自己，因为该手柄只不过使用3节7号电池供电，玩家受到的电流刺激是绝对安全的。

MadCatz表示：这种产品不仅可以用在格斗和射击游戏中，还能够令人信服地增加神秘场景的刺激感。



↑ “皮卡秋”手柄会普及吗？

新闻短波

★2001年12月7日，最后2万台库存DC被全部沽清，至此，这台在游戏业辗转3年，带给玩家无数欢笑、期盼与忧伤的主机终于走完了自己短暂的旅程。全球最终销量冲破1000万部。

★抢钱冷饭《DQ4》果然不辱使命，首发单周销量顺利突破60万套，雄居销量榜首位。看来DQ系列在日本的人气确实不可小窥。

★KONAMI的官方消息称，PS2《胜利十一人5》的全球销量已突破100万套，不知12月推出的加强版能否再创新高。

★XBOX在北美首战告捷，第一批出货的30万台主机被玩家一扫而光，目前微软正在督促工厂连夜赶制，希望能在2001年内完成100至150万台的装机量。欧洲方面，微软许诺在2月14日发售后的3个月间，将有100至150万台XBOX投入欧洲市场。

★NAMCO近日宣布:PS2游戏《异度传说》与《铁拳4》的发售日分别被定在2002年2月7日和3月28日，目标销量为60万套和45万套。

★据YankeeGroup制作的“家庭科技问卷”显示，目前美国家庭拥有游戏主机的数量已接近3600万台，较去年的3400万台略有提高。该报告同时指出，尽管家用主机步入了换代期，但是市场增长速度并不很快。

★美版《FF10》发售后，史克威尔计划于1月31日在日本推出国际版《FF10》，售价7800日元,其中会追加一些新要素。

★著名购物网站Amazon透露，XBOX版《合金装备X》的发售日已被定在2002年8月10日，售价42.99美元。目前该网站已开始接受X版MGS的预订。

★DC网络游戏《百剑》将由天人互动代理，推出汉化PC版，预定元月8日发售。

★SCE在PS Party展会上宣布，截止到2001年10月10日，PS2软件《大众高尔夫3》出货90万套；《鬼武者》110万套；《GT3》169万套；《最终幻想10》则高达245万套。

★尽管MGS2好评如潮，但是它在日本的首发单周销量仅46万套，估计最终销量很难突破百万大关。看来叫好的游戏未必也叫座。

★截止12月10日，XBOX在北美出货量已经突破100万台，势头被行家看好。



关于盗版问题的再次深入探讨

不一样的脸色



盗版确实是老生常谈，说老茧都一点都不夸张，却没人去想为何总有人婆婆妈妈要把逆耳的忠言一讲再讲。宣扬正版太多已经变成某些人抨击某些电玩杂志的借口，这大概也算是中国特色的一部分，本没有太多奇怪的。唯一奇怪的，是真有那么多人能做到面对别人鄙夷的脸色毫无羞耻感和反省的态度，实在让人不佩服都不行。

XBOX在美国轰轰烈烈地发售了：据说第一天卖掉30万台，而且大有年内突破150万大关的趋势。对于初次涉足游戏硬件战场的微软来说，这该是一个好的不能再好的开局了。

同样轰轰烈烈的还有NGC：据说该主机销量基本上在以魔盒2倍的速度增长。看来山内叔叔的老牌子还真是叫得响，而且美国玩家的口袋里还真的是有钱。



→任天堂GC在美势如破竹！

看着美国佬风餐露宿半夜排队等着掏钱买比尔·盖茨的宝贝是比较有趣的，本以为这是日本人的专利，没想到连西方人都能这么快看样学样，不简单。看来“电子海洛因”这个名字到底没有白叫，在当今世界里能够让各种肤色各种民族的希望一代都乖乖听话排队的大概非此莫属，毒性之大莫过于此。

虽然媒体大多把游戏机视为洪水猛兽或屠杀儿童未来的利器，但国内各小卖店的生意却仍然是红红火火。毕竟人性是禁不住的，何况国家发展了，老百姓手里也有了余钱，买几台老外的新奇货色尝尝鲜，也算“与国际接轨”的具体表现。据说和美国同步购入魔盒的国内玩家不下千余户，至于PS2、DC之类更是已经卖到大街小巷的咸菜价格。

按理来讲，对于这么一个风风火火潜力巨大的市场，微软、索尼之流该是只有赔笑的份而没有不敬的胆子。可偏偏有人就是不把咱们当回事。任天堂的拿腔拿调不用说了，索尼的亚洲计划在日本PS2发售了整整2年之后才成为现实，而名单里把香港台湾地区到连国人看不起去腻味了的新马泰都派上了号，可就是没有把占人口国土绝大多数的中国大陆放在眼里。至于XBOX更绝，世界首富公开宣称不考虑在日本以外的亚洲国家或地区发售，甚至连港台的玩家都被断了念头。

面对这种不一样的脸色，咱们当然可以挺起胸膛闭起眼睛走过去。不发售怎么了？不考虑又怎么了？你不和老子玩，老子还不稀罕和你玩呢！可惜这话只能在晚上做梦时说说。毕竟看着人家高高兴兴排队掏钱、自己却只能捡水货吃剩饭的滋味，不太好受。还有一种方法是把港台的发售等同于大陆玩家的胜利，不过大家心里都明白这种近乎意淫的态度和阿Q没有多少差别。

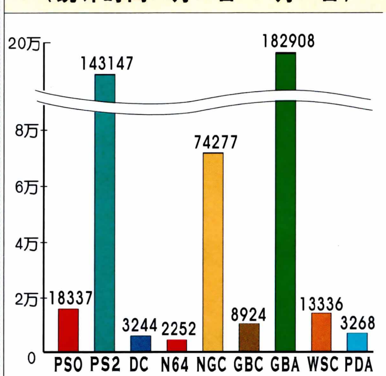
硬件商不一样的脸色，倒并非完全是来自对媒体“海洛因”论调的恐惧。其实说来说去的问题，还都是在盗版身上捅出的漏子。游戏主机历来的做法都是硬件亏本软件补，可这法子放到咱中国大陆来还真就行不通。超任在日本把MD打得落花流水，但在一衣带水的大陆却被MD赶尽杀绝，唯一的答案就是当时MD有盗版而SFC没有。至于索尼，好歹还算是想到了港台的玩家，可看看咱们玩家的态度也够让人出一身冷汗的：“没盗版不玩！”、“买亚洲版装盗版IC”、“软件降价再说！”、“游戏白送吗？”……不知道久多良木健看到了会不会吐血，大概晕倒至少会的。还是比尔·盖茨说的最明白：你们不是盗版厉害吗？我怕了你们成不成？我不和你们玩了成不成？打不起还躲不起啊？我不赚你们的钱总可以吧？！在进了WTO的今天听到微软老板说出这样的话，可见在别人的心目中我们的地位有多低。

在MGS2发售的前期科乐美警告玩家小心猖獗的盗版，印象当中这是日本公司第一次对自己玩家表态要警惕来自中国港台地区的“海贼”攻势，当然，这绝不会是最后一次。

文/特约撰稿人 王骏生

日本游戏市场 软硬件销售情况

日本市场游戏主机种周间销量统计
（统计时间10月15日－11月11日）



日本市场各机种软件周间发卖比例
（统计时间10月15日－11月11日）

2001.10.15-10.21	2001.10.29-11.4
1.PS2:市场份额63.8%	1.PS2:市场份额52%
2.GBA:市场份额19.6%	2.GBA:市场份额18.4%
3.PS:市场份额8.5%	3.GC:市场份额14%
4.GC:市场份额3.8%	4.WS:市场份额8.5%
5.WS:市场份额2.5%	5.PS:市场份额5.7%
2001.10.22-10.28	**2001.11.5-11.11**
1.PS2:市场份额53.8%	1.PS2:市场份额68.8%
2.GC:市场份额21.5%	2.GBA:市场份额15.7%
3.GBA:市场份额13.3%	3.GC:市场份额8.5%
4.PS:市场份额6.7%	4.PS:市场份额4.7%
5.DC:市场份额3.7%	5.GB:市场份额2.3%

热门软件：“真三国无双2”、“PIKMIN”

业界关键数字

55.6万与51万

11月15日发售的XBOX，当周销量37万台（首批出荷全部售光）。到11月24日第10天时，其销量达到55.6万，主机与软件的销售比率为1：2.4。

11月18日发售的NGC，当周销量46.9万台（首批出荷74万）。销售至第10天时，销量为51万，主机与软件的销售比率为1：1.7。

钢铁的救世主将"天鹅"打造得更加"神奇"！



スーパーロボット大戦 COMPACT for WonderSwanColor

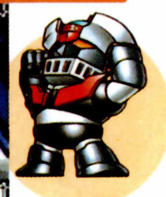
超级机器人大战COMPACT

WSC	厂商:BANPRESTO	类型:动画机器人+S・RPG
	媒体:卡带	发售日:2001年12月13日

在WS上推出后大获好评的"超级机器人大战COMPACT"在彩色WSC主机上复活了！当然，游戏并不光只是仅仅彩色化而已，追加新影像，而且剧情也进行大幅度修正，简直是超级强化版，并且追加最近该系列常见的"援护行动系统"，令战况变得更加激烈热血。好好地活用这些新系统，让机器人再次活跃于战场上。

魔神Z





←特写动画依然健在，真令人怀念啊。

机动战士高达 ～逆袭的夏亚～





←为μ高达和α・阿吉尔的死斗划下终止符。

圣战士丹拜因





↑以巨大化雷普拉坎为对手的比尔拜因，谁的胜算大一些呢？

机动战士高达F91





→F91最强的武器V.S.B.R.炸裂！不管任何装甲都可贯穿。

无敌钢人・泰坦3



→波岚万丈所驾驶的泰坦3誓要粉碎敌人的野心。



STORY

宇宙世纪00XX。为了消除地球居民和宇宙移民之间的争执，而发起了"人类机械化计划"，但是此信念所完成的机械化人试作1号机和2号机因为发生暴走而宣告终结。而一号机克罗丝更是向地球人类宣战，再加上企图支配地球圈的姆格帝国侵略而展开激战。这场大战虽然因为超级机器人的活跃而终结，但是一年后宇宙殖民地国家吉翁公国所引起的独立战争，再度让地球写下另一页的历史……

援护行动系统

感觉已经定型的"援护行动系统"这次也会出现在本作之中，只要临近的机体有援护能力就可发动，分为可以支援射击的"援护攻击"，和防止敌人攻击的"援护防御"两种。只要好好利用这项系统，即使是拥有坚固装甲的强力敌人也可一口气击破，并且保护濒死的同伴。好好地拟定战略，让战斗变得更加有利。

重战机艾尔凯姆



←在同伴攻击完后，他会再补上一发。



新机动战记高达W～无尽的华尔兹～





←我方机体有危难时，他就会义不容辞地在一旁守护。

台词的增加使剧情更加充实！

重视原作的剧情是本作的特色之一，在本作中更是增加了许多人物的对话，令剧情更加紧凑。原作中登场的台词再加上游戏中独有的台词，历史的真相等着你来发掘。



←↓看过原作的人应该还记得这些令人怀念的台词吧！

↑同样都是“机战”，但比起WS版台词增加了确实不少。

↑夏亚和阿姆罗因缘际会的开始。下次见面是什么时候。

那些经典的台词还会出现吗？

地图事件满载！

在地图上所展开的事件也值得注目！这次会像动画般插入大迫力的影像，这可不是在战斗中，而在地图事件中登场。此外还会有什么事件呢？如果从登场的机器人来推测的话……？



勇者莱汀

↓断空我的主力兵器断空炮齐射！迫力的影像将激烈的战况表现得淋漓尽致。

华丽地舞出钢之魂！

机动战士高达ZZ



←动作也随着彩色化而变得更有迫力。

机动战士Z高达



←顺口说出的名台词也完全收录。

超兽机神断空我



盖塔G



←使用多彩的必杀技来击破强大的敌人吧。

机动战士高达0083 ～星屑的回忆～



↑零距离强力光线炮忠实再现！那份感动再次苏醒。

盖塔



↑盖塔最强的武器·盖塔光束当然也以影像来表示。

机动战士高达



←吉翁号也会登场。坐在上面的是那个家伙吗？

追加的新影像

让战斗变得更华丽的影像系统，这次再追加许多超迫力的画面，这些驰骋战场的超级机器人的勇姿将再度烙印在玩家的心中。

斗将·戴摩斯



↑如果被援护的机体是在地面，要支援援护的机体也必须在地面上才行。

勇者莱汀



↑画面所呈现出来的效果就如同他的神箭一样，让人无法动弹。

大魔神



←气氛完全按照原作般一一被重现。

真·盖塔（漫画版）



←正在施放必杀技的真·盖塔1，那动感十足的场面被完全再现。



王国之心

PS2	厂商:SQUARE、DISNEY 类型:冒险·幻想RPG
	媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年春







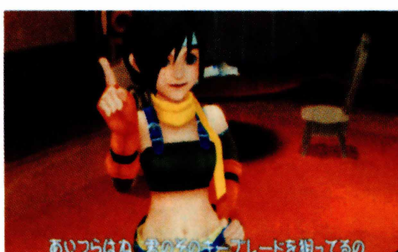


梦幻世界的真相将陆续呈现在大家面前

本作是编织梦幻世界的好手DISNEY（迪斯尼）和游戏著名厂商ＳＱUARE的联手杰作。

这次为大家介绍的是在FF系列中登场的2名角色和一些著名的迪斯尼卡通人物以及在游戏的世界中能自由移动的便捷交通工具，大家面对这样梦幻般的世界是否会感到无比的兴奋呢？无论是ＳＱUARE的FF系列的人物还是众多来自迪斯尼的动画角色都被做得又可爱又漂亮，感觉有些像任天堂的风格啊！





←尤芙是和斯考尔一起行动的哦。

斯考尔

“FF Ⅷ”的主人公，在本作中是一名与敌人heartless战斗、25岁沉默寡言的战士。

尤芙

是“FF Ⅶ”中的活跃角色，在本集中仍然是16岁，特征是拿着那超大的“手里箭”。





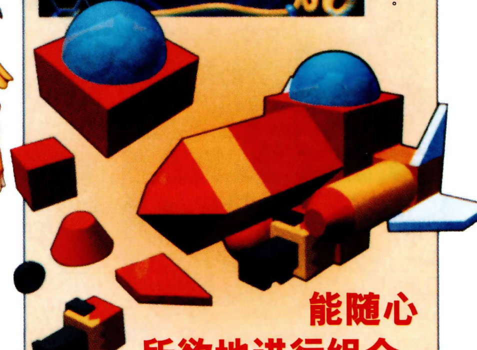
←话语不多，总是保持冷静态度的青年。

用这个移动很轻松

在冒险进行途中，能得到所谓的“组合块”。组合块有各种各样的形状和功能，对其进行精心组装，能制作出可以在游戏的世界中自由移动的交通工具“组合船”。另外，好像敌人也有组合船的哦（是不是借鉴了“变形金刚”呢？）。



←组装部件做出独创的组合船。



能随心所欲地进行组合。

不可思议之国

穿过狭长昏暗的洞穴，来到一个不可思议的国家，眼前会突然窜过一只白兔。追着它跑一段路后，白兔打开一扇非常小的门并跑了进去。Sola们可以通过某种办法使自己缩小，穿过小门后发现爱丽思正在里面接受审判。



Wonderland



智慧猫

突然出现又瞬间消逝的奇怪的猫。特征是条纹皮毛，大嘴巴。



Heart 国的女王

性格傲慢，不可思议之国的统治者。好像要被谁夺去她的心。

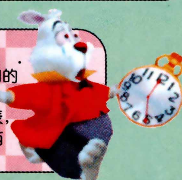


爱丽思

有着美丽金发，好奇心旺盛的少女。由于某一事件，误入了不可思议之国。

白兔

不可思议之国的居民。一只手拿着只巨大的怀表，总是忙碌的东奔西走。



不可思议之国发生大事了！！



←白兔穿过的那扇门太小了，以原有的体形似乎无法进入。





←↑比sola们抢先一步来到不可思议之国的爱丽思。好像因为企图夺取女王的心这一罪名在接受审判。Sola们能救出无辜的爱丽思吗？

企图夺取 heart 国女王之心的究竟是谁？

※ Sola 似乎代指游戏中的角色。

纸牌兵出现！！

↓和纸牌形状的纸牌兵战斗！纸牌兵会轻飘飘的舞动、翻转，有着特有的动作。





↑古菲狗和唐老鸭用它们的力量和智慧一起踢散纸牌兵。

奥林匹克竞技场

巨大的建筑物。门的两侧有两座硕大的勇士像，这儿是英雄们聚集的有着渊源的竞技场。在这个来自世界各地的英雄们相聚并展开激烈战斗的竞技场中，传说会有一位神奇的人物出场。所谓神奇的人物，就是s o l a 们的敌人，heartless 吗？



Olympus Coliseum



赫拉克勒斯

身为诸神之王宙斯的儿子，在哈迪斯的邪恶之术的作用下来到了人间。



哈迪斯

嫉妒宙斯，统治冥界的神。赫拉克勒斯的诞生给他带来危机感，使用各种手段阻挠英雄的前进。

和赫拉克勒斯一起并肩作战！！

菲路

为了把赫拉克勒斯培育成英雄，教给他各种技能。



↓在竞技场的大厅大家会合了，他们也是来参加竞技大会吗？



竞技大会是什么？

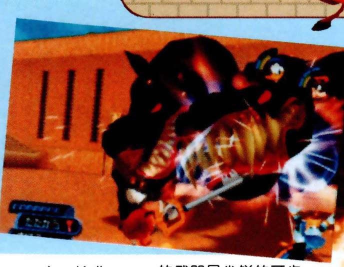


↑在竞技场举行的竞技大会准备练习中，菲路正在加倍努力，而唐老鸭他们根本不在乎。

→和冥界的看门犬进行战斗的赫拉克勒斯。他所说的“那个孩子”，指的是 sola 吗？



巨大凶猛的 kelbeross！！

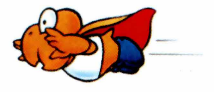




↑→Kelbeross 的武器是尖锐的牙齿和从口中喷出的火焰块，火焰块能被 sola 的武器钥匙片打回去。













超级马里奥进化版 2

GBA	厂商：任天堂 类型：冒险ACT
	媒体：卡带 发售日：2001年12月14日

以动作游戏为原点·最可爱的水管工人就在这里·超人气大复活!!

回溯 12 年前，也就是 1990 年发行的 SFC 软件“超级马里奥世界”，无论是突出的角色形象，还是作为动作游戏的高度平衡性，都得到了玩家的充分认可，成为名副其实的最受欢迎的动作游戏之一。前作作为GBA的首发软件已经取得了接近70万的不俗销量，此次再度归来，一起与马里奥去冒险吧！

本作中动作性的乐趣在细微之处继续保留，路易也会登场哦，并且收录了可以四人合战的“马里奥兄弟”等等引人入胜的迷你游戏。相信无论老幼都会尽情地享受这个充满了无尽趣味的游戏。



←保证能让老玩家们感动得热泪盈眶，会不由自主的说“多么令人怀念啊”。城内到处都是碰一次就会死去的危险机关。要大胆且慎重的前进，也就是胆大心细啊！。



→搜索隐形屋也是本作品的魅力之一。为了高效率地拿到金币和item，应在地道中寻找这样的屋子。路易所在的屋子到底在哪里呢？？好想要 1UP（蘑菇＝1条命）！



看吧！传说中的变身！马里奥的七种变化！

为了拯救被库巴和寇库巴抓去的碧奇公主，马里奥向着关押公主的城堡前进，在陆地奔跑、在空中飞翔，在海里游泳！！他依然可以摇身一变，变为熟悉的飞行马里奥或可以在空中滑翔的马里奥，或变为和耀西在一块儿的组合马里奥，各种丰富多彩、爽快的动作直到今天也没有褪色。



←掉下去的地方到处都是陷阱！在这样的险境中，如果变为滑翔马里奥，应该可以避开危险！

跳跃吧！



↑穿越水面时，只能在飞跃着的海豚背上恰到好处地连续跳跃，才能过河。这里考验了动作的连贯性。

让我们游泳吧！



→在水中不能随心所欲地移动。小心地穿越注意不要碰到吃人鱼啊!!

和心爱的耀西在一起！



→和耀西在一起！什么都吃的耀西移动速度也得到提高，可以勇猛地往前冲！



主角替换!? 路易随时可选择!

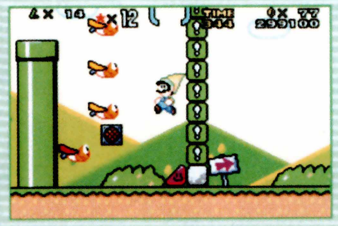
曾经在game cube专用软件“路易鬼屋历险”中占主角地位的马里奥的弟弟路易，在本作中仍然是主人公！可以被选择成为初级或单人玩家使用的角色。由于和马里奥的操作感觉有所不同，即使在同一舞台上，体会到的冒险的滋味也是不同的。据说可以在游戏时随时切换选择主角来进行游戏，那样会令游戏更加充满挑战性啊！著名的“传说三色耀西”被路易遇上的机会也就大大增加了！

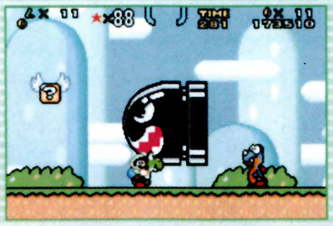


←这是路易在舞台选择画面中登场的瞬间。也许真正的主角就是这个人了吧？



→当然滑翔者也像您看到的那样！在这里应称他为“滑翔路易”吧？





←轰！对于飞行炸弹的攻击，应该和耀西一起伏下身躲避。



↑毫不逊色于马里奥的大滑行。如果能巧妙地使用滑翔者，可以尽情获取空中的金币！

熟悉的人物角色们全体大集合!!



在可以被称作当前“马里奥”系列的出发点的本作品中，敌方声势浩大的角色们也都是些熟悉的老面孔！以永远的仇敌库巴为中心，lighter，fisingjugem，teresa，小花等反面角色们都充满个性地一个个挡在马里奥的困难重重的征途上。

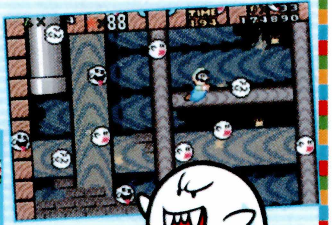
↓和马里奥进行过无数场著名战役的库巴，仍然和以前一样，被踩了脑袋就不行了。





↑“超级马里奥”系列中附在水管上的是食人花。在弯曲地区搜索时，很容易碰到它们。

↓害羞的小怪物，teresa也会登场。它们一旦大量产生，想避开它们也很难。









全员收录“马里奥兄弟”！

和前作相同，本品也收录了“马里奥兄弟”。可以玩“battle”和“classic”两种类型的游戏。而且，旧作和新作有互换性，用通信电缆连接几台GBA就可以进行对战了！



用通信电缆最大限度可以四人对战！

←如果使用通信电缆，一个软件同时可供四人使用。另外，进行“classic”游戏时，需要与人数相当的软件。



经典 CLASSIC

←接近原版，舞台清晰的游戏。可以互相合作，也可以互相捣乱。

战斗 BATTLE

→4人参加，又踢又踩的金币争夺战。可以自由选择路线或设定障碍。



次世代传媒联盟 新书及邮购信息

汇款地址：北京6129信箱　邮编：100061　电话：(010)64472177　所有图书杂志邮费免取

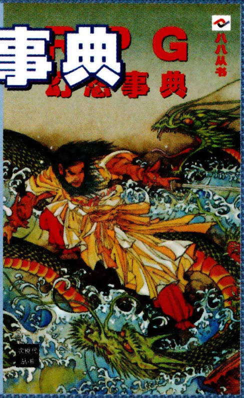
八·八丛书第二辑　怒涛四重唱　即将完美出演

每册均价8.80元　2002年1月25日出版　口袋本每册320面

RPG幻想事典

游戏背景故事

RPG游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物，本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。



少女漫画方舟

精美的少女漫画

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。



樱花烂漫

送给樱战迷的超级惊喜

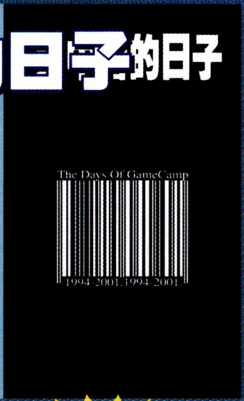
展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。



“集中营”的日子

《电软》忆旧录

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事。玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。



新书邮购预告

上世纪GB游戏大回眸

20世纪GB全书

口袋本上、下册　640面　定价23元

最新完全修订版

超GAME BOY特辑

口袋本320面　定价15元



次世代传媒联盟杂志

- 《游戏新势力》VCD光盘　定价：6.80元。可汇款邮购第1-6辑，每月5日出版。（注意：第一辑少量库存，售完为止。）
- 《游戏批评》第2、3、4、5、7、8、10、11、12、13、14辑，每辑6.50元。第9辑（附赠美国E3展VCD）每册8.00元（第1、6辑售完）
- 《电子游戏软件》2001年第1期起每册8.40元

秘技：半价邮购杂志？！

2002年次世代传媒联盟所属5本杂志实行联合套餐邮购，最低优惠可5折。详细办法见本期彩色广告。省钱秘技，万勿错失。

少量库存现书　好书价值永存

《电软99年合订上》	定价：28元
《电软2000年合订上》	定价：28元
《电软2000年合订下》（附赠光盘）	定价：28元
《都市流行·酷》（少量）	定价：28元
《都市流行·秋季版》（少量）	定价：19.80元



最低3.5折起

全新街霸画集	~~原价28.50~~	特价10元
全彩可爱玩偶	~~原价18.80~~	特价 8元
《都市流行·春》	~~原价19.80~~	特价12元
《都市流行·夏》	~~原价19.80~~	特价12元
《都市流行·金秋》	~~原价19.80~~	特价12元
《都市流行·冬》	~~原价19.80~~	特价12元





赠　凡邮购以上图书者，均免费赠送2001年东京游戏展或美国E3展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

LUNAR LEGEND 露娜 —传奇—





GBA 厂商:GAMEARTS/MEDIA RINGS 类型:幻想RPG
媒体:卡带 发售日:预定2002年2月

名作RPG『露娜』系列第1弹 卷土重来，欲霸掌机天下！

系列第一作是作为MEGA-CD专用软件于1992年发行的，后来由GAMEART开发并被SS和PS相继移植。被称为SEGA主机最著名的RPG，拥有数不胜数的拥护者，这次又在GBA上东山再起了（似乎最近有种趋势是许多名作都移师GBA，难怪这款掌机有如此万千人气的号召力）！经过GBA的大幅改良，不仅崭新故事得以展开，被重作的战斗系统也是玩家所期盼的。





←↑本作的剧本比起以往各机种来说不仅被重作了不少，其中的乐趣也提升不少。

另一番崭新故事逐步展开！

GBA版本的设定和登场人物都是原创的版本，故事被全部重新演绎，开场动画也是其他故事所没有的，但是是从其他故事中展开的，在以往作品中有未解之谜的相信在本作中你会找到答案的。

地图及战斗系统也焕然一新



地图画面也有所改变，不仅仅在街道，在原野一类的地图画面亦然。当然也会追加新的迷宫，战斗系统方面会追加新要素“攻击槽”。



全面重作!!



↑→被追加了新要素的本作比起过往的作品令人玩起来有种新鲜的感觉。

角色们丰富的表情及动作

会话时会因为感情的变化而使得脸的图像产生变化，这项该系列特有的因素在本作中依然健在。在行动和战斗中角色的表情和动作会有很多的变化，你会从中感受到不少乐趣的。



角色们全部大活跃



→看得出来女角色在那里动情的歌唱吗？细部的动作值得注目。



多姿多彩、气象万千！

憧憬英雄的少年踏上旅程

故事的舞台是在被青色星星的光芒照耀的天空所在的神秘世界“露娜”。这个世界的顶点住着守护君临天下的女神阿尔蒂娜的龙之一族，为了统治龙族，成为“守护世界的龙之尊者”，与龙不眠不休的战斗就此展开。作为主人公的阿莱斯就是憧憬成为传说中的龙之尊者丹而踏上冒险之旅的少年。于是无数奇怪的战火在世界各地卷起…

视龙尊者－丹为偶像的翩翩少年



←↓阿莱斯所居住的北之开拓村布路古是传说的英雄丹的故乡。因为对英雄的崇拜每天都要登上山丘，而且每天都会梦见英雄。



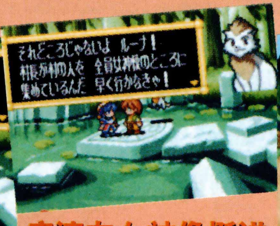
↓阿莱斯的朋友拉姆斯听见阿莱斯的呼唤而来，是村子里来了魔法使吗?



村里果然来了魔法使!?

↓这个魔法使是个与阿莱斯年纪相仿的少年，你还记得他是谁吗?





→与魔法使会面前要去女神像那里吗?

疾速向女神像挺进

战斗系统全面POWER UP!

GBA版本的战斗系统得以崭新化，其中新的要素“攻击槽”被追加进来。所谓“攻击槽”是指对敌人进行攻击时此槽就会增长，而此槽集满时即可使出特殊的技巧。另外还有许多新的怪兽登场，当然原创版的AI自动战斗系统依然健在。



→摆好阵式，准备与怪物的战斗。



攻击槽可以积蓄了



↑利用武器对敌人进行攻击的同时积攒“攻击槽”，会使出强力的必杀技的。

越过森林



←在魔法使那休的引导下，向白龙神殿前进的阿莱斯和他的伙伴们。为了到达神殿不得不越过被浓雾笼罩的森林。





↑在森林发现石碑，读着上面刻的文字的那休，据说这样可以开辟新的道路。

登场人物

这里将包括主人公阿莱斯在内的众名角色进行介绍，角色设定是由从事漫画作画、在圈内十分活跃的圭冈俊之先生担任的。





阿莱斯

因为崇拜英雄丹、为了成为未来的龙之尊者而踏上冒险之旅，有着优柔寡断的一面，但也有着一颗纯洁的心。



露娜

爱好唱歌的少女，被阿莱斯的双亲收留并当作是阿莱斯的妹妹来抚养，是位十分开朗的女孩子。



娜露

身上有着羽毛的像猫一样、正体不明的生物，有着旺盛的好奇心，是个喋喋不休的家伙。



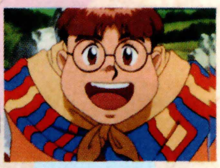
那休

魔法都市中魔法行会的魔法使，根性很弱，但是魔法等级很高。



米亚

魔法都市中魔法行会领袖的女儿，拥有非常优秀和秘密的魔法才能。



拉姆斯

是布路古村村长的儿子，整天做着黄金梦，与阿莱斯一起向白龙神殿进发。



攻击搭档也多姿多彩



战斗时的角色的表示显得很大，只要活动人物就会做出各种各样的动作，对应攻击方式的不同也会有不同的动作产生，充满乐趣的战斗系统等待着你的光临！

「露娜」系列的历史

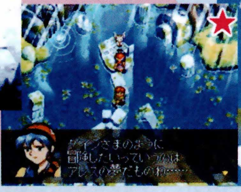
第一作『露娜 银色之星』

自从1992年在MEGA-CD上发行，后来又被SS和PS相继移植的本系列的第一作。不仅收录丰富的动画影片还有令人感动的剧情。此次将移植的剧本和动画进行大幅改良，可以说是像一部崭新的作品一样令“露娜”迷们再次激动和兴奋。





←↓久违了的名作，比起以前的同名作品也许玩过的人会有一种似曾相识但又焕然一新的感觉。



令人感动的名作RPG

第二作『露娜2 永恒之蓝』

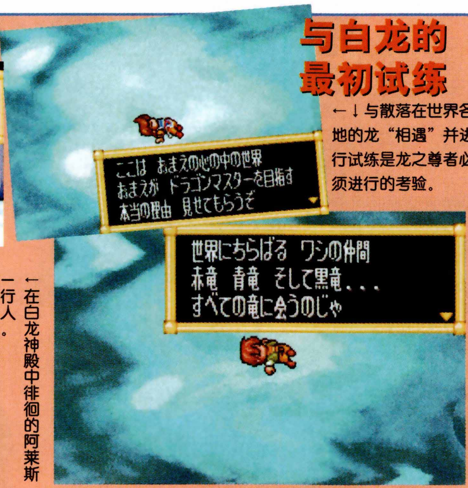
第2作也是自MEGA-CD上诞生，进而被SS和PS移植的。故事的舞台来自前作，未来、英雄、魔法都市等等传说延续下来的世界。这个传说是从主人公与来自“青之星”的少女鲁西亚的相会开始的，进而卷入命运的大漩涡中。（下面两张带★号的图为PS版画面）

↓神殿的尽头就是阿莱斯和那休与白龙的场所。



与白龙的最初试练

←↓与散落在世界各地的龙“相遇”并进行试练是龙之尊者必须进行的考验。



去白龙神殿



←在白龙神殿中徘徊的阿莱斯一行人。

揭开崭新传说之幕





↑→主人公是在青之塔与鲁西亚相会的，鲁西亚是为了遇见传说的创造神阿尔蒂娜而来的吗？

基利



年龄18岁的山贼，力量型角色，十分强力。

洁茜卡

在父亲面前十分优秀的她目前在是位见习神官。



卡莱昂



魔法都市的魔法行会宰相，拯救世界的“四英雄”之一。

阿尔卡库



管理自由都市麦利比亚的兽人，“四英雄”之一，被称为麦尔提督。

弗西亚



祭祀女神阿尔蒂娜的阿尔蒂娜大神殿的神官长，重要得像阿莱斯的右手一样存在。

列库



自称流浪的风来小子，十分豪爽且神出鬼没，正体不明的谜之剑士。

莲米利亚

魔法都市的魔法行会领袖，也是“四英雄”之一。



罗丝



从魔法行会派遣到麦利比亚的女占卜师，与那休有些渊源。

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
封印の剣

火炎纹章
—封印之剑—

GBA	厂商：任天堂、INTELLGENT SYSTEMS 类型：幻想S·RPG
	媒体：卡带 发售日：预定2002年春

奋起挥动复国之剑·只身擎起烈火之旗

设定战术进行战斗的SLG的乐趣和能培养编队的RPG的乐趣全部在本作中一一展现。以绝妙的平衡同时具有这两种乐趣的模拟RPG的上佳之作"火炎纹章"终于要在掌机上现身了。而该系列的最新作品就是本文介绍的"火炎纹章·封印之剑"。

玩家以主人公少年罗依为中心，率领likia联盟进行战斗。罗依一边增加同伴人数一边继续他的旅程，等待他们的会是什么样的命运呢？



培养同伴，打倒阻挠前进道路的敌人！

↑和众多的同伴们一起穿越战场。指挥能力各异的复数编队，打击迫近的敌人！



→战斗画面中紧迫的一瞬间。罗依发出的致命一击，将敌人贯穿于此！！

STORY

西方有艾托鲁尼亚王国，而东方则有拜伦王国。在这两大国之间以及夹在其中的各种小势力的均衡下，虽然常有小纠纷，elpu大陆还是能维持整体的安定。但是，东方的拜伦王国突然开始袭击周边地区，打破了这一安定。受到侵略的地区之一likia地区的诸侯组织了同盟，与之相对抗。Likia中的弗雷家族继承人罗依代替病重的首领艾流多参加了同盟，率领军队踏上复国的征程...

出场的主要人物



罗依 ←主人公。代替病重的父亲率领弗雷家族的军队战斗。虽然还未成熟，但不时已经可以感觉他的不凡气度。

瓦鲁特 ←为fele家工作的少年。是代替罗依去世的母亲把罗依抚养大的奶妈的儿子。性格内敛。

阿兰 ↓祖祖辈辈都侍奉弗雷家族的骑士。爱憎分明，被寄予厚望。

兰斯 ↑弗雷家的骑士。冷静，视野宽广。虽然是外人，很受主人家信赖。

莉莉丝 ↑活泼的，喜欢关照人的少女。她的父亲是罗依父亲的生死之交奥斯迪亚侯爵。

马卡斯 ←在fele家工作的骑士。是教罗依战斗技能的老师。对君主忠诚，深思熟虑的人。

夏尼 →以利亚地区艾德萨天马骑士团所属的见习天马骑士。修行的同时在各处流浪。

游戏的壮阔剧情在此感受!

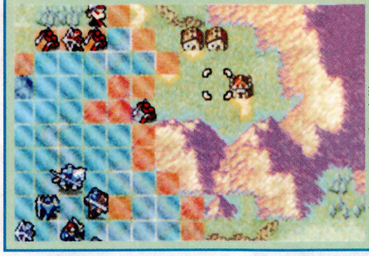
本作是系列完全型的游戏。玩家操纵众多个性洋溢的我方编队和敌人展开战斗。基本上说，如果能打倒敌人头目，“制服”地图上的某一“据点”，就能完成一个关卡。本文将隆重介绍该游戏的流程。随着故事的发展，由敌我双方演出的壮阔剧情也陆续展开了，你从这里的流程可以大致了解到本游戏的精彩程度，在继承传统的同时也不断发挥它新的魅力！

1 移动团队

首先把指针对准蓝色的我方编队，按下按钮，使其移动。当他们来到敌方的红色编队时，选择“攻击”。



↑选择后的我方编队与敌方相邻，可以选择攻击的命令。



←蓝色的四角集合是可以自由移动的范围。

2 和敌人战斗

选择了攻击命令，开始和敌人战斗。首先由实施攻击的一方行动，然后被攻击的一方在可以反击的状态下，会进行反击。攻击防守的情况通过充满速度感的动画来展开。根据地形效果的不同，命中率有所变化。这时就要充分考虑战略因素了，也是你“才华”展现的开始。

强烈的一击!!



←敌人的斧攻击，被我方轻易躲过。如果攻击命中，我方将会受到巨大的损伤。

洋溢着速度感的动画战斗!!





↑用剑，斧等的直接攻击与用弓或魔法等的间接攻击，应该根据情况的变化分开使用。

3 等级提高和转职



↓转职的画面。转职依然是一项非常有用和充满乐趣的系统。

经过战斗积累经验，各个编队等级提高！不断成长进而成为更加可以依赖的同伴。使用物品也可以进行转职。要成为一个崭新的形象，就要善用等级提高和转职这个系统，以便展示出格外强大的力量啊。



LEVEL UP AND UP!

积累经验值和编队等级的提高!



↑一旦提高了等级，编队的能力上升。精心的培育，制作出适合自己的最强大的编队吧。

4 救出村庄

地图上的村子，放任在那里会被山贼们袭击。紧急调动同伴用“访问”命令去通知危险情况。可能作为礼物会得到珍贵的情报和宝物... 所以说适当地做出特殊的命令是非常重要的。



←最好让走得快的编队前去通报。





↑得到意想不到的宝物。把宝物给可以装备的编队，使其强化。

5 和敌人头目对决!

在地图的某一据点上顽抗的敌人头目。打倒他，我方领袖罗依占领这一据点的话，就算完成了这一关卡。和我方并肩作战，一起打倒敌人头目吧！



↑右上方的城堡。在那里的红色编队就是这一关的头目。



→敌人头目出场！和头目战斗时，战斗的前后都会有交谈。

打倒头目 占领据点

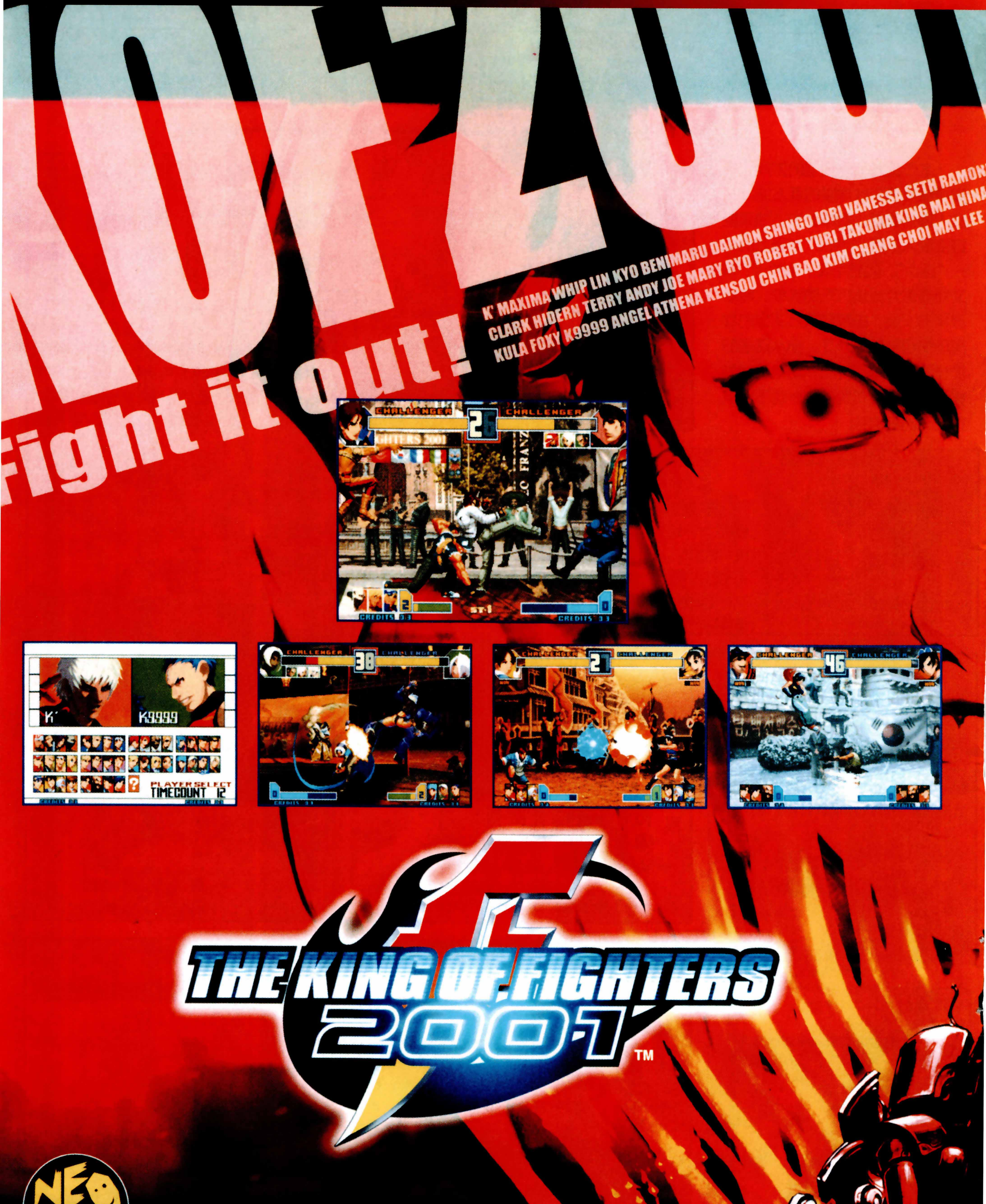
6 向下一个战场进军...

战斗胜利以后，罗依一行人前进至下一个战场。在那里，有各种各样的敌人和可信赖的同伴们在等候着。





战斗的前方又是何处?



AC

厂商:EOLITH、SNK 类型:格斗FTG

媒体:MVS 发售日:2001年秋


F2001 KOF2001 KOF2001 KOF2001 KOF2001 KOF2001 KOF2
KOF2001 开战
EONA RALF
O XIANGFEI
and MORE......
EOLITH
格斗之王2001
F2001 KOF2001 KOF2001 KOF2001 KOF2001 KOF2001 KOF2

SHINING SOUL 光明之魂



GBA 厂商：SEGA 类型：冒险幻想A·RPG
媒体：卡带 发售日：2002年春预定

再起光明圣战 再捣黑暗之巢

在MD和SS等主机上备受好评的角色扮演游戏"光明力量"系列终于要推出最新作了，而且是在人气掌机GBA上。

这部最新作延袭系列独特的世界观和丰富角色性等优良传统，是即时探索并打倒BOSS的动作RPG。不仅对应通信对战，最多可以4人组队同时冒险（试想4人联线坐在一起玩，其情景总令人忍俊不住），本作还满载掌机特有的要素，随时随地都能沉浸在游戏的世界中。相信许多第一眼看到本作的朋友，特别是"光明"迷一定会欢呼雀跃，确实"光明"已经许久没有在业界露面了，还记得那"动人"的迷宫和细腻的动作吗？这回可以4人同时冒险的设置定会使之更加迷倒众生……

角色的成长充满乐趣！



→从战士、魔法使、弓箭手和狂战士选择角色，细心培育吧。

4人同时展开冒险！



←使用通信对战线的话，最多可以4人同时冒险，但势必使冒险有些局限性。

STORY

太古时代的往昔，有个被破坏的化身"暗黑之龙"毁灭的文明。数百年后，新的人类好不容易才在大地扎根，但暗黑之龙的觉醒再度将大地变成火焰的汪洋和灾难的深渊。此时，有个对抗暗黑之龙的团体登场。这群被称为"光之船团"的已经灭绝了的古代人的子孙，带领大地上的居民向暗黑之龙挑战。他们和暗黑之龙的死斗，经过一段漫长时间后，终于迎来最终决战。军师·诺亚率领的光之船团，能够打倒暗黑之龙和暗黑之龙率领的5将军吗？







→敌方角色五花八门，也有系列前作的熟悉面孔。你应该会觉得十分亲切吧。

努力收集道具！

在迷宫内，可以装备宝箱和敌人掉落的道具来提升角色的能力。道具种类琳琅满目，有具备特殊能力的珍贵道具、也有非常罕见的超珍贵道具。而且，如果使用通信对战线，就能跟朋友交换这些道具。努力收集道具吧！

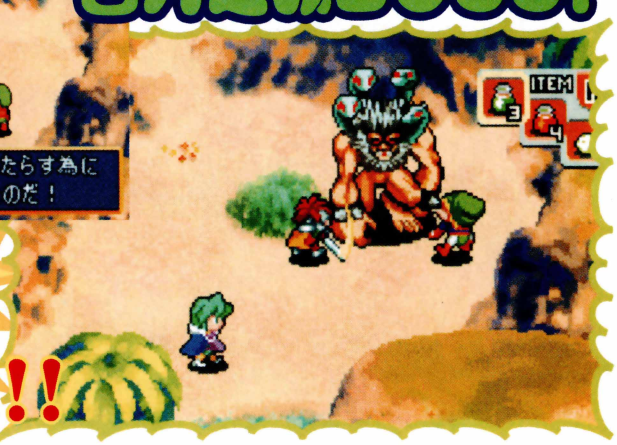


←您能填满整个道具画面吗？边冒险边收集道具吧！

收集珍贵道具和超珍贵道具

合力迎战BOSS！





↑→BOSS在各迷宫的最下层或最上层虎视眈眈。务必活用各角色的专长，针对BOSS的弱点进行攻击。

攻击弱点！！

美年达 中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为 2001 年 11 月 1 日 ~ 11 月 30 日，这期间共收到有效选票 14500 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

家用游戏当月排行榜

序	昔	游 戏 名 称	计票
1	1	最终幻想 8 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 尤娜为什么不喜欢我呢？可以理解…（四川 刘柯）	5087
2	24	莎木 Ⅱ 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE NO MONEY，NO GAME（福建 杜佩心）	3651
3	2	实况胜利十一人 2000 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 自从 2000 年以后，我就不玩了（浙江 齐明）	3430
4	4	最终幻想 10 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 什么时候才能终？（江苏 张晨）	3085
5	3	生化危机 3 ~ 最终逃脱 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 遇上丧尸就逃，遇上帅哥就追！（重庆 郑修勇）	3030
6	新	恶魔城 ~ 月下夜想曲 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:ARPG 何时才能有超越本作的游戏出现啊（黑龙江 刘勇）	2713
7	7	莎木 一章 · 横须贺 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE 格斗时没什么没有跳？（贵州 杨远松）	2688
8	10	黄金太阳 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 太出色了，让人有想自杀的冲动。（成都 李小乐）	2411
9	新	恶魔城 ~ 月之轮 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:ARPG 买 GBA 的目的之一。（内蒙古 邵江）	2279
10	6	最终幻想 9 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 我觉得主角一点也不差（北京 MARY）	2064

序	昔	游 戏 名 称	计票
11	22	合金装备 · 索利德 （PS、KONAMI、AVG）	1679
12	8	寄生前夜 2 （PS、SQUARE、AVG）	1572
13	14	恐龙危机 2 （PS、CAPCOM、AVG）	1534
14	13	永恒传说 （PS、NAMCO、RPG）	1403
15	23	樱大战 3 ~ 巴黎的燃情岁月 （DC、SEGA、AVG）	1060
16	16	最终幻想 7 （PS、SQUARE、RPG）	1002
17	15	格兰蒂亚 2 （DC、GAME ARTS、RPG）	997
18	11	口袋妖怪 金银 （GB、NINTENDO、RPG）	994
19	18	尤多娜英雄战记 （PS、ENTER BRAIN、SLG）	962
20	9	生化危机 代号:维罗尼卡 （DC、CAPCOM、AVG）	953
21	17	生化危机 2 （PS、CAPCOM、AVG）	813
22	20	勇者斗恶龙 7 （PS、ENIX、RPG）	689
23	25	北欧战神传 （PS、ENIX、RPG）	554
24	再	合金弹头 X （PS、SNK、STG）	518
25	29	射雕英雄传 （PS、SCEI、RPG）	515
26	再	仙剑奇侠传 （SS、大宇、RPG）	415
27	27	GT 赛车 2 （PS、SCEI、RAG）	402
28	30	实况胜利十一人 4 （PS、KONAMI、SPG）	373
29	再	放浪冒险谭 （PS、SQUARE、AVG）	350
30	新	魔颤 （PS2、CAPCOM、AVG）	346

填写选票的注意事项：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜"；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	5	樱大战 4～恋爱吧！少女们 机种:DC　厂商:SEGA 类型:SLG+AVG　发售日:2002年春预定	1982	6	9	动物之森+ 机种:NGC　厂商:任天堂 类型:RPG　发售日:2001年12月14日	672
2	3	最终幻想 XI 机种:PS2　厂商:SQUARE 类型:RPG　发售日:2002年春预定	1664	7	新	不思议迷宫 风来的西林外传～女剑士明日香登场! 机种:DC　厂商:CHUNSOFT 类型:ARPG　发售日:2002年春	641
3	2	合金装备 2～自由之子 机种:PS2　厂商:KONAMI 类型:ACT　发售日:2001年11月29日	1495	8	再	异度传说 前传 I:力量的意志 机种:PS2　厂商:NAMCO 类型:RPG　发售日:2002年2月预定	610
4	6	星海传说 3 机种:PS2　厂商:ENIX 类型:RPG　发售日:未定	1214	9	新	塞尔达传说 GC 机种:NGC　厂商:任天堂 类型:ARPG　发售日:2002年预定	582
5	新	心跳纪念品 3 机种:PS2　厂商:KONAMI 类型:AVG　发售日:2001年12月20日	790	10	8	生化危机 机种:NGC　厂商:CAPCOM 类型:AVG　发售日:2002年3月22日	578

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	实战柏青哥必胜法！兽王 机种:PS2　厂商:柏青哥 类型:TAB　发售日:2001年10月25日	173998 总:同上	6	光明之棋 机种:PS　厂商:KONAMI 类型:TAB　发售日:2001年10月25日	45481 总:同上
2	PIKMIN 机种:NGC　厂商:NINTENDO 类型:AVG　发售日:2001年10月26日	143203 总:同上	7	时间危机 2 机种:PS2　厂商:NAMCO 类型:STG　发售日:2001年10月4日	37426 总:109884
3	真 三国无双 2 机种:PS2　厂商:KOEI 类型:ACT　发售日:2001年9月20日	124337 总:623229	8	武装生存者 2 生化危机 代号:维罗尼卡 机种:PS2　厂商:CAPCOM 类型:STG　发售日:2001年11月8日	32296 总:同上
4	J联盟 胜利十一人 5 机种:PS2　厂商:KONAMI 类型:SPG　发售日:2001年10月25日	60119 总:同上	9	大众高尔夫 3 机种:PS2　厂商:SCEI 类型:SPG　发售日:2001年7月26日	29997 总:753110
5	我爱音乐 机种:PS2　厂商:SCEI 类型:音乐　发售日:2001年10月11日	79187 总:247718	10	皇牌空战 4 机种:PS2　厂商:NAMCO 类型:STG　发售日:2001年9月13日	24528 总:347164

◎不是我风林不明白，榜上的变化真是快！！

●大奖第二轮名单参见！！快去看看谁抱走了NGC！！

●下期抽奖的玩家一定要注意喽！如果您没有将刊标贴上的话，可是会取消参加抽奖的资格的。

●没有想到啊～～上期机战系列刚刚全面侵占，这期就全面"败落"，人气颇高的机战α居然被踢出了前30，同胞兄弟连个影子都不见了。这、这、这实在是太出乎意料了……

不过"莎木2"的挺进还是中了俺的预言，大踏步的登上了次席位置，气势汹汹的样子好像连一直稳中有升的"FF10"都不放在眼里。另一个值得关注的游戏系列"恶魔城"也终于登上排行榜，而且还是一口气同时两款打入前10，这可真是太少见了……虽说这两款游戏好玩没话说，但是好像在前30徘徊的游戏都不是吃素的作品，能够一举将其他游戏抛于脑后，看来恶魔城系列在国内的人气依旧很高。

●日本销量榜方面，柏青哥集团的赌博游戏再度取得了佳绩。虽然本月缺乏重头游戏的出现，但是这样一款TAB游戏居然拿到了第一，实在瞠目……

●不知道大家注意到没有，欧美榜上一直停留着两款游戏，就是GB的"口袋妖怪 金/银"一直就没有下过榜。难怪任天堂口袋总是鼓鼓的，这股妖怪风也刮不完了。任天堂已经表示GBA版将于2003年发售，并与NGC联动。不知道大家忍不忍的住，不管怎么说，买了GBA先。



日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 X (PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19)	1299
樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	689
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	525
真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT、2KI.9.20)	376
街 (SS、CHUNSOFT、AVG、不详)	317
PIKMIN (NGC、NINTENDO、AVG、2K1.10.26)	297
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、1998.2.11)	254
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	201
AIR (DC、NEC、AVG、2KI.9.20)	196
超级机器人大战 A (GBA、BANPRESTO、SRPG、2001.9.21)	186

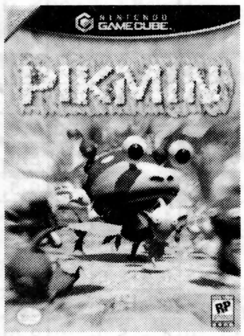
日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
勇者斗恶龙 7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	41628
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	30826
樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	26253
最终幻想 X (PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19)	25341
永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	16531
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	15518
鬼武者 (PS2、CAPCOM、ACT、2K1.1.25)	12917
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、1998.2.11)	11172
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	11035
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	10584

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
德比赛马俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG)	31024
VR 战士 4 (NAOMI2、SEGA、FTG)	17968
铁拳 4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	14008
机动战士高达~联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	13242
太鼓的达人 2 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	9086
CAPCOM 对 SNK 百万之战 2001 (NAOMI、CAPCOM、FTG)	5660
力量扣杀 2 (NAOMI、SEGA、SPG)	4461
VR 射手 3 (NAOMI2、SEGA、SPG)	3436
RACE ON (SYSTEM23、NAMCO、RAC)	2931
时间危机 2 (SYSTEM23、NAMCO、STG)	2771

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
GT 赛车 3 (PS2、SCE、RAC)
超级马里奥进化版 (GBA、NINTENDO、ACT)
口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG)
鬼武者 (PS2、CAPCOM、ACT)
口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG)
红色集团 (PS2、THQ、AVG)
数码世界 (PS、INGOGRAMES、RPG)
东尼滑板 2 (GBA、ACTIVISION、STG)
笨小孩摔交 (PS、EA、SPG)
FI 2001 (PS2、SCE、RAC)

街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	计票
97 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	262
格斗之王 2000 (MVS、SNK、FTG)	204
99 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	124
98 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	88
合金弹头 2 (MVS、SNK、STG)	51
合金弹头 X (MVS、SNK、STG)	45
合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	38
打击者 1945·2 (不明、彩京、STG)	26
月华之剑士 2 (MVS、SNK、FTG)	19
三国战记 2 (不明、ACT)	17

本月强打游戏



PIKMIN

- 厂商:任天堂
- 类型:冒险
- 媒体:8 厘米 DVD
- 销量:目前 14 万↑
- 推荐度:8
- 特点:草丛中的冒险

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2001 年 11 月 16 日~2001 年 12 月 7 日 4 期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2001 年 12 月 7 日。

本期参与“美年达中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

山西长治	李文平	江苏南通	陈宇华	四川成都	杨波	吉林长春	王迪	广东广州	陈顺径
上海闸北	冯青	上海普陀	金琦	河北张家口	任磊	北铁机校	郝东亮	广东广州	郭君程
上海黄浦	周怡	江苏杨州	徐康	陕西西安	刘晓峰	重庆沙坪	胡国强	山东博兴	诸根娣
天津河西	杜雅楠	天津河东	华乃强	山西运城	韩博	上海曲江	张毅	湖北武汉	叶隆越
江苏张家港	董彬	浙江桐乡	周辉	北京朝阳	孟润隆	江西南昌	樊帆	天津大港	黄蜀闽
安徽蚌埠	慈顺	上海崇明	张昱昱	上海闸北	冯姚	辽宁抚顺	高威	天津武清	刘伟
黑龙江牡丹江	宁宇	安徽淮南	许强	内蒙古赤峰	赵学军	广东新会	邓生	辽宁沈阳	周鹏
浙江湖州	金强	山东烟台	郝文才	上海闵行	祝赵威	福建厦门	黄雅玲	天津河东	王雨
上海卢湾	夏全真	安徽滁州	王满虎	江苏苏州	沈骁俊	福建厦门	林俊杰	云南昆明	吕维健
上海杨浦	马晓骏	北京丰台	裴小斐	江苏徐州	吴啸飞	福建厦门	朱文佳	上海延长中路	周诚斌



真·三国无双 2

~成为乱世枭雄的方法金针度人~

这一次光荣公司的“真三国 2”，是有史以来隐藏要素最多，最值得细心挖掘的动作游戏。虽然初始时可选择的角色只有九名，但是完全出现之后却达到四十一名之多，甚至还有中国上古神话人物伏羲和女娲！在日本这款游戏从 9 月 29 日至年底，每周都有二到三万的销售量。而国内的小卖店，几乎把这款游戏当成了店面的招牌，每天乒乒乓乓不断……那么这个游戏里面到底隐藏了些什么呢？

PS2	厂商：KOEI	类型：ACT＋SLG
	发售日：2001.9.20	售价：6800 日元

三国豪杰的数值列表

首先，小孔给大家提供一些武将的初期数值（最大为 5.0）。小孔个人认为 S 移是最重要的！这样看来，蜀国武将基本上都成了“垃圾”，除了黄忠和马超以外基本不用理睬。魏国就好得多了，甄姬、张颌、曹操都很不错。吴国是最值得好好壮大的，美眉多，大家的速度也都很快，尤其是陆逊最棒！其他人物中，貂蝉、祝融和女娲我也都很喜欢用（其实是明显的大女子主义……）。

武将名	势力	攻击	弓攻	骑攻	无双	防御	弓防	骑防	体力	移动	S 移	S 移	武将名	势力	攻击	弓攻	骑攻	无双	防御	弓防	骑防	体力	移动	S 移	S 移
赵云	蜀	2.5	2.5	2.5	4.0	3.5	2.5	2.5	2.0	3.0	2.5	3.5	周瑜	吴	2.0	2.0	2.0	3.5	4.0	3.0	3.5	2.0	4.0	4.0	4.5
关羽	蜀	3.5	3.5	4.0	2.0	2.5	1.0	1.0	3.0	2.0	2.0	2.0	孙尚香	吴	1.0	2.5	2.0	4.5	4.5	2.5	3.5	1.0	4.5	4.5	4.5
张飞	蜀	4.0	3.5	3.5	1.5	2.0	1.5	1.5	3.5	1.0	1.5	1.5	黄盖	吴	4.0	3.0	2.5	2.0	2.5	2.0	3.0	3.0	2.0	2.0	1.5
马超	蜀	4.0	2.0	5.0	2.0	2.5	0.5	4.5	3.0	3.5	3.5	3.5	太史慈	吴	4.0	2.0	3.5	1.5	2.5	3.5	1.0	3.5	2.0	2.0	2.0
黄忠	蜀	4.0	5.0	2.0	2.0	2.0	3.0	2.0	3.0	2.0	2.5	2.5	甘宁	吴	3.5	3.5	2.0	2.5	2.5	1.0	3.5	2.5	3.5	4.0	4.0
魏延	蜀	4.0	3.5	3.5	1.5	2.5	1.0	1.0	3.5	3.0	2.5	2.5	陆逊	吴	2.0	2.0	1.5	4.5	4.0	3.0	3.5	1.0	5.0	5.0	4.5
姜维	蜀	2.0	2.5	2.5	4.0	4.0	2.5	3.0	1.5	3.5	3.5	3.5	吕蒙	吴	3.0	2.5	2.5	3.0	3.0	2.5	2.5	2.5	3.5	3.5	3.5
庞统	蜀	0.5	0.5	0.5	5.0	5.0	5.0	4.5	0.5	3.0	2.5	2.5	大乔	吴	2.0	2.0	1.5	4.0	4.0	3.0	3.5	1.5	4.0	4.0	4.0
诸葛亮	蜀	1.0	1.0	0.5	4.5	5.0	5.0	5.0	1.0	4.0	2.5	2.5	小乔	吴	1.0	2.0	2.0	4.5	4.5	3.5	3.5	1.0	4.0	3.5	3.5
刘备	蜀	2.5	3.0	2.5	3.5	3.5	2.0	3.0	2.0	3.0	2.5	2.5	孙坚	吴	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	2.0	2.0	2.5	3.5	3.5	2.0
夏侯敦	魏	2.5	4.0	3.0	3.5	3.5	1.0	2.0	2.0	3.5	3.5	4.0	孙策	吴	3.5	3.5	3.5	2.5	2.5	1.0	1.5	2.5	4.0	3.5	3.5
典韦	魏	3.5	2.0	2.0	2.0	2.5	4.0	2.0	3.0	1.0	1.0	1.0	孙权	吴	2.5	2.0	2.0	3.5	3.5	3.0	3.0	2.0	3.0	2.5	2.5
张合	魏	1.0	2.0	1.0	4.5	4.5	3.5	4.0	1.0	5.0	4.0	5.0	张角	他	1.5	2.0	1.5	4.0	4.5	3.0	4.0	1.5	3.0	2.5	1.5
许褚	魏	4.5	3.0	3.0	0.5	1.0	2.0	2.0	5.0	0.5	0.5	0.5	貂蝉	他	1.0	2.0	2.0	5.0	4.5	3.5	3.0	0.5	4.5	3.5	4.5
张辽	魏	3.5	3.5	3.0	3.0	3.0	1.5	2.0	2.5	3.0	2.5	2.5	吕布	他	5.0	4.0	4.0	1.5	2.5	4.0	4.5	5.0	5.0	2.5	4.5
徐晃	魏	3.5	3.5	3.0	2.5	3.0	1.5	2.0	2.5	3.0	2.5	2.5	董卓	他	4.0	3.0	3.0	1.0	2.0	2.0	2.0	4.0	2.0	1.5	1.5
夏侯渊	魏	3.5	4.5	3.0	2.5	2.5	0.5	2.0	2.5	2.0	1.5	1.5	袁绍	他	2.0	2.5	2.5	3.5	4.0	2.5	3.0	2.0	2.5	2.0	2.0
甄姬	魏	1.0	2.5	1.5	4.5	4.5	2.5	3.5	1.0	4.0	4.0	4.0	孟获	他	5.0	3.0	4.0	0.5	0.5	1.5	0.5	5.0	0.5	1.0	1.0
司马懿	魏	1.0	1.0	0.5	4.5	5.0	4.5	5.0	1.0	2.0	2.5	1.5	祝融	他	3.0	4.0	4.0	2.5	3.0	1.0	0.5	2.5	3.5	3.5	3.5
曹操	魏	2.0	2.5	3.0	4.0	4.0	2.5	2.0	1.5	3.5	3.5	3.5													

仔细查阅各项数值，而后再选择自己称心的武将进入游戏吧。

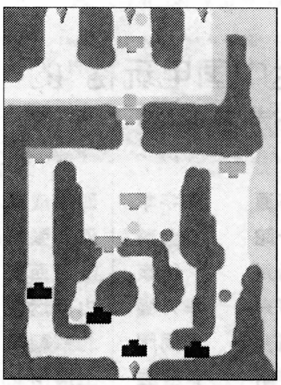
贵重物品一定要入手

现在很流行的特殊道具攻略中，对道具取得的说明并不清楚，这里希望大家能够活用菜单中的“情报履历”选项，只要出现了“贵重品发现报告”，就一定查得到准确位置，并务必取得，除非你是天生的大路痴——良牙君（笑）。

这次的《真·三国无双 2》中，最难拿的并非特殊道具，反而是加满级的普通装备，以及真空书和活丹，这里提供一种参考办法。

首先难度要选 hard，关卡选“石亭谋略”，吴军侧。人物最好是选拿到了 LV4 武器的小乔或貂蝉——因为她们的“运”最高，防御力和速度都不错，而且小乔的武器还带斩属性，无名武将一击必杀！再给她们配上七星玉（加运）、的卢镫（“马上”加运）等装备，以强化防御能力。

开始时先一直前进到中间转角处吃小笼包子，然后左转把徐晃和甄姬做掉，火速骑马赶去右边帮大乔做掉胡质（慢一点大乔就没了！），向上堵截张颌，吃掉后直接去帮小乔干掉张普，这时候周鲂应该就归顺了。有信心的话这时候进本阵去把许褚引诱出来落单做掉，没信心的话就直接去杀曹休营东面的满宠，顺便到曹营右上的角落里吃于吉仙酒。打倒了满宠先别着急吃掉他的 item，按 start 出来中断，save 一下再进去……



等再次进入后要一气呵成，吃满宠的 item(1)，接着杀曹休，吃他的 item(2)，然后骑的卢马到地图中央偏左下“在马上”敲开那里的木箱，吃一个 item(3)，再骑马到曹营南墙外中间“在马上”敲开那里的木箱，再吃一个 item(4)。这时可以去把许褚打扫了，如果前面你没有打扫干净的话……然后到 boss 司马懿后面“在马上”敲开那里的木箱，再吃一个 item(5)，最后就可以送司马懿上天堂了。

结束后看看你的收获吧！通常这关的道具都很有水准！小孔第一次就拿到了朱雀翼＋56 和青龙胆＋59。如果对倒数的 5 个 item 不满意的话还可以取进度重来，直至找到真空书＋20 和活丹＋20！

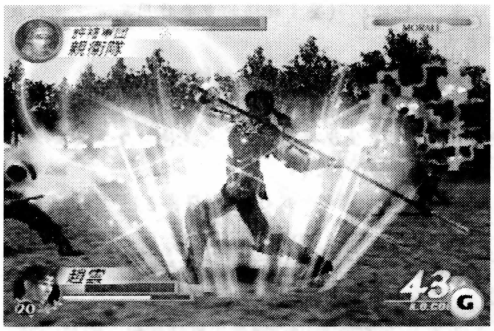
如果觉得这样难度太大的话，就把前面都省略吧，到了剩司马懿一个人，留下木箱中的 item（3 个），中断 save，“在马上”开三个木箱，再送司马懿归西也可以。不过时间就会很紧了……

角色育成与特殊道具的获取

这里要说的是角色育成。大家好像都已经知道，攻击力和防御力可以通过无限连击的方式加倍增长（+4 的场合 24 连击变 +8），所以经常可以看到小卖店里的赵云之类的角色攻防已经到顶，但是体力槽和无双槽却短得可怜。其实在每个战场中都有加体力和无双上限的道具，小笼包子加体力上限 10，于吉仙酒加无双上限 10；具体位置请见下表。

01 黄巾之乱（特殊，共四个罐子）——小笼包子：a. 北城外河流入口东侧，b. 东城门口北侧城墙阁楼平台(从东北城角爬楼梯上城楼往东城门走，在城门之前的阁楼平台朝城内跳下)；于吉仙酒：a. 张梁初期地图西南边缘 2 个罐子处，b. 西城门口南侧城墙阁楼平台(从西南城角爬楼梯上城楼往西城门走，在城门前的阁楼平台朝城内跳下)。 **02 虎牢关之战**——小笼包子：虎牢关城楼上；于吉仙酒：汜水关城楼上。 **03 刘表奇袭战（可速攻）**——小笼包子：地图中间通往城内的山路上，敌将张虎旁边三个连在一起的罐子内；于吉仙酒：地图南，海边沙滩上西边两个帐篷中间的一个罐子内。 **04 宛城之战**——小笼包子：胡车儿右边房屋后面；于吉仙酒：地图右下角据点兵长前的左侧凹陷处。 **05 吴郡攻略战（可速攻）**——小笼包子：到第一个（最北侧）据点兵长之前的转角处的一个罐子；于吉仙酒：在严白虎北边关卡的两个弓箭塔的西边(塔后面)。 **06 官渡之战**——小笼包子：在地图中间偏右上的桥的右岸，沿河往下走的一个半岛；于吉仙酒：白马城里城和外城中间，深色城墙右边入口处的左方凸起处。	**07 关羽千里行（可速攻）**——小笼包子：第一关外的两个房子中间，三个罐子中的其中一个。于吉仙酒：出过了第二个关卡附近就可以找到(在城墙后面)。 **08 长阪坡之战**——小笼包子：地图最左侧中部；于吉仙酒：地图左下角，船处。 **09 赤壁之战**——小笼包子：在地图最左上方曹操据点旁边的船上；于吉仙酒：在地图右边缘最下一个据点南边的船上，太史慈一开始所站位置右手边有一独自出现的罐子中。 **10 成都压制战**——小笼包子：在森林由上往下数第二行的最左边（那条死巷子）；于吉仙酒：在森林由最右下角往左走到碰壁就看到了。 **11 潼关之战**——小笼包子：地图西北小径入口；于吉仙酒：地图东北据点兵前。 **12 合肥之战**——小笼包子：左上角据点兵长旁罐子中；于吉仙酒：地图右上角。 **13 樊城之战**——小笼包子：司马懿正前方的房子后面(南)；于吉仙酒：地图最左上，敌方进入点处。 **14 定军山之战**——小笼包子：曹操本阵内；于吉仙酒：弓箭高台下坡后右边小路上。 **15 夷陵之战**——小笼包子：八卦阵中央右边；于吉仙酒：八卦阵里的左下方。	**16 南蛮平定战**——小笼包子：中间左边偏下的尽头，河边的罐子（只有大象才能破坏的木墙）；于吉仙酒：地图左上方山壁附近（算是死路）。 **17 街亭之战**——小笼包子：街亭马谡所在的园顶左上角；于吉仙酒：地图正中间 L 型路径的内侧转弯处，魏延初期配置，咖啡色房子的后面。 **18 石亭谋略战**——小笼包子：地图正中间稍下，吴营和曹营之间的转角处；于吉仙酒：曹休营中间营寨的右上角落 。 **19 合肥新城包围战**——小笼包子：在地图左边“风之间”最北墙边；于吉仙酒：地图最右上很多弓兵那儿(恐怖呀！)。 **20 五丈原之战**——小笼包子：司马懿本阵高台的两个据点中，下面那个据点附近；于吉仙酒：诸葛亮本阵高台最西边据点的罐子。 **p1 海贼击退战**——小笼包子：左下角的船上；于吉仙酒：最右边中间的船上 。 **p2 集落救出战**——小笼包子：右上角村落某房屋旁(被两面墙包围住)；于吉仙酒：左侧中部村落某房屋旁(被两面墙包围住)。 **p3 山贼讨伐战**——小笼包子：正方形城墙上方城墙稍微偏左，城墙和了望台之间；于吉仙酒：里面正方形城墙的右边城墙中间处 。

这里面最难找的就是黄巾之乱的两个阁楼平台了。站在城墙之上，打开小地图，就可以清楚的看到城门两侧向外突出的平台，但实际上，这个地图表示的平台有斜向偏离，建议在跳之前找一匹马放在阁楼正下方以帮助确认位置；另外，虽然在地图上没有内侧平台的显示，但是实际上是和外平台一样的宽度，而且因为内城垛口低，向城里面跳比较容易(个人经验，仅供参考)。如果没把握就中断 SAVE 吧。



武勋相关

这次的武勋计算也非常有讲究，计算公式为击破数 n 的平方除以 200，击破数的武勋最大值为 9999 点，所以只要达到击破数 1415 就可以了。击破总大将奖励 500 点，护卫兵生存一个奖励 250 点，死亡一个扣 50 点。通关时间 90 分钟的大关在 10 分 59 秒内通过奖励 2000 点，30 分钟的小关则是 5 分 59 秒内。每迟 1 分钟扣 40 点。武勋关系到武将能骑的马匹质量、护卫兵成长速度等等，是非常有用的参数。护卫兵的兵种不同，能力也有很大的不同。具体如下：

剑兵擅长攻击，防守很差；枪兵在攻击和防守方面都很平均；戟兵的防守力最佳；弓兵能帮你破掉 BOSS 的防御且移动速度快。弩兵的攻击力是弓兵的两倍。每打一场仗下来，最好让你的护卫兵全生存。

编辑片头以及……



这一次《真三国》采用的是《灵魂能力》式的自由编辑片头，可以编出完全的“美少女三国”，也可以许褚献舞什么的。编完了片头不过瘾？还可以看片尾嘛！

游戏片尾一般来说是打完无双模式后才能看的，内容通常是貂蝉或者孙尚香之类的献舞，但是你是否知道用孙策通关之后，是大乔和小乔一起出来献舞呢？呵呵，粉可爱的！

还有，如果是小乔通关之后呢，出来献舞的竟然是……周周周……周瑜大人？？但是片尾还是女声的呢！难道是看“美女周瑜”献舞吗？天！变态！太变态了！建议有特殊喜好的同志们去见识一下……(汗)

那么，其他那些不能打无双模式的人物，他们有没有片尾呢？嘻嘻，这里提供一个大秘密！在片头的编辑菜单中将光标停在“再生”上面，然后同时按 L1、R1 或者 L2、R2 或者 L1、R1、L2、R2 一起按住，然后按“○”确定。之后会出现隐藏 ending！和你在普通的无双模式下打出来的完全不同哦！

尤其是董卓调戏貂蝉的画面后面……！

文/小孔　责编/马超

秘 技 曝 光

在主选菜单依次按后面的键。

全武将出现：□、R1、△、L1、△、R2、□、L2
片头的编辑：R1、□、L1、□、R2、△、L2、△
全 CG 片断：L1、△、R1、△、L2、□、R2、□
全歌曲试听：□、△、△、□、L1、R1、R2、L2
全关卡剧情：R1、R2、L2、L1、□、R2、△、L1



奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

——让我们一起步入伟大的 Ogre Battle Saga

拥有壮绝宏大世界观，令无数 FANS 望穿秋水的奥伽系列终于登场 GBA。本作发生在卡利西亚大陆（ガリシア大陆）西方的奥文斯岛（オウイス岛），故事在 N64《王者风范》之后，超任《奥伽战争 2》之前，年轻的主角阿尔芬斯（15 岁）作为罗迪斯圣炎骑士团的一员开始了人生的冒险。谁也不会想到，一位年仅 15 岁少年的旅行竟改变了一个时代的命运……

GBA	厂商：QUEST	类型：S·RPG
	发售日：2001.6.21	售价：5800 日元

游戏开始的提问

奥伽系列的传统，一开始会让玩家回答若干个问题。一代是选取塔罗牌，二代是选择对众神的信仰，而本作中是在港の占い师处选择金币（不知道下次又会以什么形式来提问呢？）。本作一共要回答六个问题，用以决定主角的最初的属性、道德、纹章和 HPMP 等能力值，不同的回答使主角的最初能力也会随之变化。注意第二个问题“走り行くもの”会决定主角最初拥有的纹章，回答与获得的纹章关系如下：信念－奇迹；自由－调停之理；财力－物欲权化；生命－徒手空拳。选哪一个就看大家的喜好了，具体的纹章作用我们将在下期介绍。

名字的秘密

音乐欣赏：输入名字“MUSIC-ON”，可以选听多达 31 首的音乐，呵呵，GBA 变成随身听了。删除记录：输入名字“DEL-DATA”，会提示是否删除所有记录，小心使用！

注意输入名字不仅是在游戏开始时为主角起名，在商店中雇士兵时也可以输入。

关于精神量表

精神量表（メンタルゲージ）就是角色资料中的彩色横条，表示角色的受到支持和恐怖的精神状况，其左边的数值在－2 到＋2 之间变化。在有支援能力的同伴周围三格内时数值会上升，而在有恐怖特技的敌人周围三格内时数值会下降，效果可以叠加。角色的精神状况会对角色的能力产生很大的影响，当精神量表为＋2 时角色的命中回避都会大幅度提高，反之则相反，因此要尽量站在有支持能力的角色周围（团结就是力量……）。

关于道德的种类

道德是奥伽系列中一个重要的参数，可以在角色资料的属性图标右下方看到，关系到游戏流程中可加入的同伴和可转换的职业。道德共分三种：L、N 和 C。L 即 Law，代表神圣，C 即 Chaos，代表暗黑，N 即 Neutral，代表中立。通常角色出场时就决定了本身的道德，不过也可以使用如秩序之书、混沌之壶之类的消耗性道具来改变道德。

怎样提高说得成功性

说得，就是劝降敌人让其倒戈，是奥伽系列中非常重要也是非常有趣的系统。前作中只有主角德尼姆一人拥有此指令，而本作中每个人都可以说得敌方角色了。说得的基本方法是将敌人的 HP 降至很低（越低说得成功率越高），再靠近敌人选说得指令，然后就祈祷敌人能听从你的长篇大论吧。如果说得成功敌人会成为 NPC，暂时不受控制，过关后仍然生存才会加入。但偏偏他们又经常不自量力以仅剩的一点 HP 去讨伐原来的同伴……所以说得成功后要马上给他们加 HP，避免其被原先的同伴 KO。说得角色的好处想必不用赘述，但一般说得的成功率极低，除了尽量降低敌人的 HP 和无赖的 S&L 大法外，提高说得成功率的因素还有：

A：拥有纹章“调停之理”（鉴于说得的重要作用笔者建议在最开始时选择“自由”）；

B：职业相同：比如忍者对忍者，僧侣对僧侣；

C：职业相近：骑士对士兵，剑圣对忍者，女战神、魔女对剑圣；

D：龙使说得龙，魔兽使说得魔兽（反之龙使对魔兽或魔兽使对龙的说得成功率会很低）；

E：装备龙玉石（说得龙）、火食鸟之羽（说得魔兽）等特殊道具。

战斗要点简述

★ 前作的 DEX、VIT、MEN 都不见了，只剩下了 STR（力量）、INT（智力）、AGI（敏捷）和 MOVE（移动力），LUK（幸运）好像也变成了隐藏参数，真不知道物防和魔防是怎么计算的。

★ 游戏中的魔法共分六种属性：水（菱形标志）、火（W 形标志）、大地（M 形标志）、风（V 形标志）、神圣（六角星形标志）和暗黑（倒三角形标志）。其中水火互克，大地、风互克，神圣、暗黑互克，当角色受到相克属性魔法的攻击时伤害会增加 20%。

★ 地形效果会对行动产生很大影响，一般陆战角色在水中和沼泽中会移动缓慢且能力下降，章鱼等水系角色却会极活跃，但章鱼如果上了陆地变得会无用武之地了。因此不受地形限制的飞行角色（如有翼人，精灵等亚人类和某些魔兽）就显得尤为重要。此外雪地、草地、熔岩等等都有各自的效果，战斗场景右上方会显示光标所在地形的属性效果，由上到下由左到右分别是风（橙色），火（红色），大地（绿色），水（蓝色），神圣（白色）和暗黑（黑色）。

★ 奥伽系列中角色的站位和攻击有方向的概念，会影响攻击的命中率：正面攻击是正常的命中率；侧面攻击命中率加 25%；背面攻击命中率加 50%，而且不会受到敌人的反击。物理攻击命中率最高为 99%（这点很像《火炎纹章·多拉基亚 776》），而魔法的命中率可以达到 100%。弓箭和投射魔法的命中率除了和方向相关外，还和相隔距离有关，距离越近，命中率越高。

★ 战场的地下一般都埋藏有宝物，一般只要在埋藏的地点待机就可获得，但有的要通过魔法才能获取，比如用火系魔法融化积雪或者烧掉草皮才能找到宝物。



↑移动力最小 3，最大 11.9，与角色的 AGI 和装备有关，一般来说 AGI 越高移动力越大。

38种职业特性全公开

只要角色道德、能力满足转职条件并拥有相应的纹章或道具就可转职，已经转过的职业的右上角会有一个很眼熟的勋章标记，选择恰当的职业是培养角色的关键。

男女角色共有职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
ソルジャー	士兵	LNC	无（最基本的职业）
アーチャー	弓箭手	LNC	AGI 37（后方支持型角色，得意武器弓）
ウィザード	巫师	NC	MP16，INT26（后方支持型角色，能使用下级攻击魔法）
ニンジャ	忍者	LNC	STR36，AGI37（得意武器刀，移动力优秀，能在水面上行走，可使用手里剑、下级攻击魔法）
クレリック	僧侣	LN	MP18，INT28（后方支持型角色，能使用下级神圣魔法）
ゴースト	幽灵	LNC	死亡后被暗黑复活魔法**ネクロマンシー**复活（不死系角色，能使用下级暗黑魔法）
ナイト	骑士	LN	STR51，AGI53，拥有纹章骑士之证（得意武器剑、突剑，能使用下级神圣魔法）
プリースト	祭司	LN	MP76，INT 96，拥有纹章神界之言灵，杀害人数10以下（后方支持型角色，能使用高级神圣魔法）
リッチ	死灵法师	C	MP118，INT134，装备道具死者之指轮，死亡时转职（能使用召唤和神圣系外的全部魔法）
エンジェルナイト	天使骑士	L	HP215，MP66，STR89，INT81，AGI88，拥有纹章大天使之羽根，死亡时转职（得意武器突剑）

男性角色专有职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
ウォーロック	术士	LN	MP78，STR90，INT76，拥有纹章文武双全（魔法战士，得意武器剑）
ソードマスター	剑圣	LNC	STR95，AGI111，拥有纹章皆传之书（剑术达人！得意武器剑、刀，特技指弹、燕返）
ドラグーン	龙骑士	NC	HP275，STR109，INT94，AGI90，拥有纹章圣龙之鳞（对龙系攻击力上升，无法说得龙系敌人）
ビーストテイマー	魔兽使	LNC	HP142，STR34，没有杀害魔兽系敌人（得意武器鞭，周围3格内魔兽战斗力上升）
サマナー	召唤士	——	——（艾利克专用职业，特技召唤**ゴーレム**）
ハイプリースト	大祭司	——	——（雷克托尔专用职业，得意武器突剑，能使用全部神圣魔法）

女性角色专有职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
ヴァルキリー	女战神	LN	STR48，INT41，拥有纹章长枪手（水陆两用魔法战士，得意武器枪，周围3格内男性战斗力上升）
セイレーン	女巫	LNC	MP60，INT60，拥有纹章贤者之石（使用高级攻击魔法的美丽女性，得意武器扇）
ウィッチ	魔女	NC	MP38，INT35，拥有纹章小恶魔的私语（擅长辅助魔法）
ドラゴンテイマー	龙使	LNC	HP140，MP14，没有杀害龙系敌人（得意武器突剑，周围3格内龙战斗力上升）
シャーマン	巫女	——	——（尤菲专用职业，可使用召唤魔法）
ソーサレス	魔术师	——	——（希比拉专用职业，得意武器扇，能使用全部魔法）
ういっち	"大"魔女	NC	角色起名为**デネブ**并转职为魔女（迪妮芙专用职业，能力很高，特技"魅惑"）

龙族角色职业

日文名称	中文名称	道德	转职条件（备注）
サンダードラゴン	雷龙	LNC	属性为风（风属性吐息攻击，麻痹效果）
レッドドラゴン	红龙	LNC	属性为炎（炎属性吐息攻击，混乱效果）
アースドラゴン	地龙	LNC	属性为大地（大地属性吐息攻击，毒效果）
ブルードラゴン	蓝龙	LNC	属性为水（水属性吐息攻击，睡眠效果）
ドラゴンゾンビ	尸龙	LNC	死亡后被暗黑复活魔法**ネクロマンシー**复活（吐息一定几率使敌方装备性能下降）
ムシュフシュ	圣龙	L	HP259，STR130，AGI69（会支援，周围3格内同伴能力上升）
ナーガ	光龙	N	HP259，STR130，AGI69（可在水中移动）
ヴリトラ	魔龙	C	HP259，STR130，AGI69（周围3格内恐怖效果，敌方能力下降）

亚人系角色职业

日文名称	中文名称	备注
フェアリー	精灵	AGI高，防御力低，特技可回复HP、异常状态，再行动
ホークマン	有翼人	飞行系，不受地形限制。得意武器锤，特技**サンダーアロー**（雷箭），非常好用的职业
マーメイド	人鱼	水中活跃，得意武器枪，特技催眠，AGI上升
グレムリン	小恶魔	特技**ディープキッス**（深吻），石化攻击
レッサーデーモン	恶魔	扎安专用职业，魔界战士，得意武器斧、锤，能使用下级暗黑魔法
ジャイアント	巨人	特技**ギガントブロウ**，投掷巨石，一定几率即死
ゴーゴン	美杜莎	特技邪眼，石化效果，射程无限！好用但不太实用

魔兽系职业

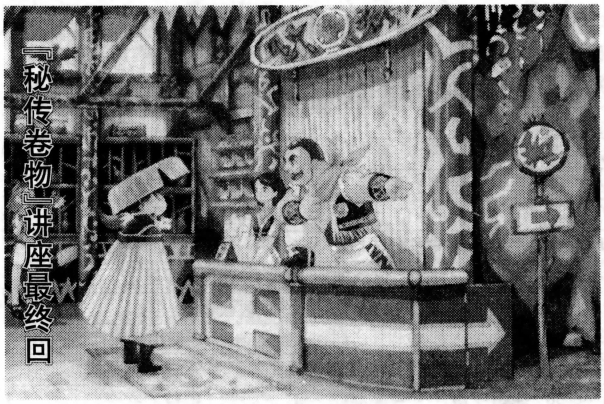
日文名称	中文名称	备注
グリフォン	鹰头狮	特技**ウインドストーム**（风暴），范围攻击
オクトパス	章鱼	水中活跃，特技**タコ**足8本，混乱攻击
コカトリス	石化鸟	特技**ペトロブレス**（石之吹息），石化攻击
ケルベロス	地狱犬	特技**メズマライズ**，地狱之炎，睡眠效果

★注1：得意武器是指此职业擅长的武器，使用此武器时会有比其它同等威力武器更高的命中率和伤害值；

★注2：暗黑复活魔法ネクロマンシー，在冒险模式下以较好成绩完成バトラール年代记、冰土の地质学后才能获得；

★注3：死者の指轮是转职为死灵法师的必要道具。笔者发现了三个：A．埋藏宝物，オストレア城地下墓地坏的棺材右上角；B．ハルモニア雪原对双子魔法师一战有个恶魔身上带着死者之指轮，打倒他可得到；C．レバナーダ洞窟打倒恶魔ザイアン后回答第二项"平和のため…"）

文/永远の旅人 罗剑锋 责编/模仿士



风来的西林 GB2
沙漠的魔城

经过一个多月的浴血奋战，笔者终于完成了这篇共分四个 Part 的究极攻略，其中的艰辛和快乐也许只有自己才能体会。相信不用我多说，大家一定也能看出“上级者讲座”的内涵极高吧(笑)。本想再炮制一篇“风来圣人讲座——登峰造极！高分への道”，但权衡再三，还是将它列为个人机密。若这篇文章公诸于世，笔者风来圣人的地位可能就不保了……

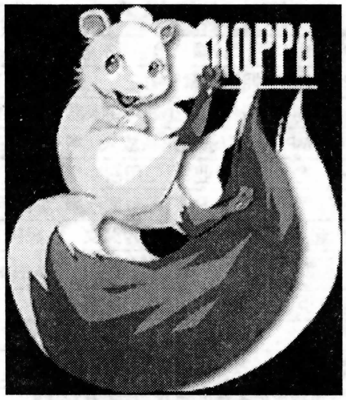
GBA	厂商：CHUNSOFT	类型：A・RPG
	发售日：2001.7.19	售价：4500 日元

秘传快速提升等级法

在迷宫内，拥有高级别是克敌制胜的关键。一般来说，级数比所到达的层数多 5 以上时，作战就会比较有利。但是，若按正常地获取 EXP，在迷宫初期还可勉强应付，而到了中期及后期就会出现层数比级数高出许多的局面，这样就会渐渐陷入苦战，最终难免含冤而去！所以，只有强者才可以生存，我们要千方百计地获取额外的 EXP，不择手段地提升自身的 LV，方法有以下几种：

提升敌人 LV

这是快速提升等级的最主要方法。由于游戏设定了敌人也可以升级的系统，只要尽量提升那些升级后 EXP 增长多而实力增长少的怪物，就可获取更多的经验值而又不会被升级后的怪物打死。不过这种情况的 EXP 差值（怪物升级前与升级后的经验值之差）通常不高，要想这个数值提高，就得提升那些升级后实力较为恐怖的怪物，这种情况一般不能与其肉搏，要借助道具将其消灭。具体请看下文：



A. 如何提升敌人 LV： 1. 使用**しあわせの**杖可直接提升敌人 LV，根据自己的实力而将敌升至 LV2 或 LV3；2. 使用**みがわりの**杖将敌变成假西林成为其它怪物的攻击目标，最终会有 1 个怪物升级；3. 对敌投掷**しあわせ**草，效果等同**しあわせの**杖，只不过仅能使用 1 次而已；4. 鬼面武者被杀死后四回合会变成亡灵，这种亡灵一接近其它怪物就会令其升级；5. 当有**タベラレル**一在迷宫内出现时，其它怪物通常会主动攻击它而升级；6. 某些怪物的特殊攻击可以误伤其它怪物（例如**ドラゴン**的“龙の炎”、**ウルロイト**”的“火药炮弹”以及**オヤジせんしゃ**的“大炮轰击”），因此可以诱惑它们误伤其它怪物来升级；7. 若遇上较多的怪物时（例如怪物屋），可使用**こんうんの**卷物让它们处于混乱状态而互相残杀，最终会有 N 个怪物升级。

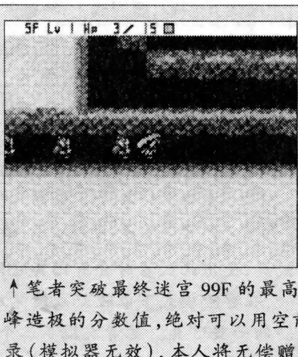
B. 如何杀死升级后的敌人： 1. 若怪物实力提升不大，直接与其肉搏即可；2. 使用**かうぶりの**杖令敌处于空振状态（miss 率 100%），便可轻易解决它；3. 使用**ゾワゾワの**卷物令敌处于心神不定状态（往相反方向攻击），时间为 10 回合；4. 吃下祝福状态的**ドラゴン**草，可令敌损失 100 点 HP，基本上可以消灭大多数升级后的怪物；5. 使用**クオーターの**杖将敌的 HP 变为原来的 1/4，对于这剩下的 HP，肉搏应该也可以了；6. **とどめの**矢有令敌即死的效果，不过命中率较低，可将其变为祝福状态来提高命中率；另外射箭时最好离敌数格远，也可间接地提高命中率；7. 使用**バクスイの**卷物将敌催眠，之后……狂砍它吧；8. 单独使用**こんうん**草、**すいみん**草、**どく**草或**すばやさ**草或许并不能在药草的有效时间内杀死敌人，将它们综合起来是理想之选；9. 使用**こんうんの**卷物令敌处于混乱状态，趁机击溃它；10. 将**せいいきの**卷物置于地上令该处变为一片圣域，不会受到敌人的直接攻击。不过这个卷物本是危急关头的救命王牌，用来作升级之用实在太奢侈了！11. 若遇到钱袋时快速移动到上面就不会拾起，查看一下钱数，在 700～1000 之间时就可放入保存之壶，对敌投掷可获得钱数 1/10 的攻击效果，这基本上可杀死大多数升级后的怪物；迷宫内拾到的钱袋其钱数不会超过 1000G，对 HP 超过 100 点的怪物投掷不能一击必杀，若想得到 1000G 以上的钱袋，可利用**ワルガマグッチ**的能力让其盗钱，它一次能盗取 1300～1700G 的钱，用这种钱袋向敌投掷，就算很强劲的怪物也能一击必杀，只是这种方法太费钱了，大家有空的话多榨一榨店主吧。

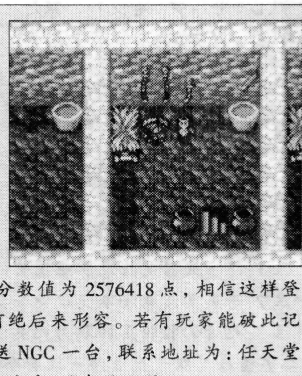
其它快速提高 LV 的方法是？

★ **利用机关召唤器**：若遇上贴近墙壁的召唤器机关，将一道具向它投掷，就可触发它召唤出 3～4 个怪物，之后迅速走入窄道逐个清除。（切忌自己踩踏机关）

★ **合成しあわせの盾**：该盾每受到 1 次直接攻击就会增加经验值，虽然不算多，但积少成多嘛。

★ **吃下升级的药草**：大家应该都知道**しあわせ**草和**てんしのたね**能提升级别吧，建议将其变为祝福状态令效果翻倍。需要指出的是，若在迷宫初期遇上**しあわせ**草，最好用来提升敌 LV，这样你能提升的级别将比吃下它要多得多，若在中期或后期遇上，则还是自己吃下更为划算。





↑笔者突破最终迷宫 99F 的最高分数值为 2576418 点，相信这样登峰造极的分数值，绝对可以用空前绝后来形容。若有玩家能破此记录（模拟器无效），本人将无偿赠送 NGC 一台，联系地址为：任天堂驻魔城株式会社地下 99 阶风来西林系，风来圣人收……

C. 实战开始：本实战只讲述最终迷宫 1～50F 的升级之道，能到达 50F，相信你的级别也有 50 多级了，50F 以后部分 LV3 的强劲怪物陆续出现，要再提升其级别已不可能，因此无需再刻意去提升敌 LV，西林的极限级别仅是 LV70 而已。

1.0～2F：若在这 2 层能遇上**しあわせの**杖（或**みがわりの**杖）和**ふきとばしの**杖（或**トンネルの**杖）且能识别出来的话，真是太恭喜你了。首先将**あなぐうマムル**（EXP3 点）升至**どうくつマムル**（EXP1900 点），由于其 HP 只有 5 点，用**ふきとばしの**杖可轻易将其消灭，之后如此反复，顺利的话在这两层你可从 LV2～3 狂升至 LV21～22！为以后的冒险打下坚实的基础（那升级时的音效翻译成我们能听懂的语言便是：爽…爽爽爽…爽爽爽…噢！）。

2.8～10F：这 3 层出现的**とおせんりゅう**（EXP33 点）升级至**ドラゴンヘッド**杀死后 EXP 有 3750 点！大家反复进行最终可升至 LV27～28 左右。

3.10～12F：将**クロスボウヤー**（EXP33 点）升级至**コドモせんしゃ**（EXP1800 点），建议在窄道内进行，这样升级后**コドモせんしゃ**只会走来，并不会攻击你，挥剑斩它即可。

4.13～15F：这几层由于有鬼面武者出现，提升敌人 LV 变得容易很多。a. **ヤミウッチー**（EXP52 点）→**フイウッチー**（EXP210 点）、**あくまだんしゃく**（EXP52 点）→**あくまこうしゃく**（EXP400 点），这 2 个怪物实力提升不大，肉搏即可；b. **デブーチョ**（EXP50 点）→**デブートン**（EXP950 点），直接攻击伤害不大，特殊能力抛石攻击则比较麻烦；C、鬼面武者（EXP47 点）→般若武者（EXP1300），实力提升极为恐怖，不仅攻击力高了很多，还有将你的直接攻击反射回去攻击你自己的特殊能力，没有封印之杖就很难对付。

5.20～24F：出现的**ドラゴン**（EXP350 点）若升级至**スカイドラゴン**，EXP 有 6500 点之多，就算打至 70F 也没有任何 1 个怪物的 EXP 能盖过它，因此，强烈推荐在这几层狠狠提升一下等级。（若有**ドラゴンキラー**就方便很多）。

6.33～35F：将出现的**アイアンヘッド**（EXP500 点）升至**チュインヘッド**（EXP4000 点），升级后实力提升不算大，不过要注意它们的射程都是 2 格的，建议在窄道内乾地升级行动。（合成了**エル目ゴロシ**就容易许多）

7.35～37F：将**ユドモせんしゃ**（EXP1800 点）升至**ちびタンク**（EXP3700 点），同样建议在窄道内进行升级行动；另外，这几层出现了 LV3 的**ベルトーベン**，它有一次召唤 3 个 LV3 的其它怪物的特殊能力，若实力足够，诱惑它召唤怪物（比如将它变为暴走状态），再杀死那些唤出的怪物就可快速增加 EXP。

8.42～46F：由于**タイショウどん**有反弹你魔法的能力，若有**しあわせの**杖，对它使用就会直接提升你的 LV，这么好的提升等级的机会请大家切勿错过。

技巧与精髓都在这里集结

★ 最终迷宫的 17～20F 会遇到**にぎりへんげ**这个怪物，大家若想补充饭团，可将重要道具放置地上，无用的道具带在身上，而后任凭它攻击，它就会偶尔使出特技将这些道具变成饭团（已装备的道具不会变成饭团，大可放心）。

★ 最终迷宫的 31～34F 有时会遇上**しゅくふくカズラ**这个怪物，将道具投给它吃后会变成祝福状态！大家要充分利用啊。

★ 武器**セルアーマーの**剑具备将敌装备的武器、防具及腕轮击飞的特殊能力，这样一来合成的素材道具便源源不绝啦，而且某些珍贵的道具也能这招才可得到！

★ 游戏中最好的卷物，笔者认为是白纸之卷物（**はくしの**卷物），利用"书写"（**かく**）指令输入你想要的卷物的名称，就会变成该卷物并拥有该卷物的效果，只是大家一定要记得该卷物的正确名称，若输错的话便无效了（可见做笔记有多么地重要！）。

★ 在迷宫内，**かさタスキ**系的怪物有变成道具的能力，如果它在商店中变成了你想要的道具而你又花钱买下……

★ 如果**ワルっトド**系怪物出现的阶层有商店出现，它们会偷你的道具送到商店处，而这些道具也就顺理成章的成为店主的财产了。西林只得花钱买下或是抢回来，所以建议玩家合成**トドの**盾，以防止此类情况发生。

★ 若在**トンファンの**穴遇上大部屋版怪物屋则很难对付，可用以下两种必胜法：a. 吃下**エーテルデビル**系怪物的肉来隐身；b. 吃下般若武者的肉，反射敌人的直接攻击。

★ 如果在**トンファンの**穴利用**あくまだんしゃく**系怪物的特技变身成其它怪物，又不幸被打倒的话，那么返回村子也不会恢复西林的样子，而是变成**あくまだんしゃく**！在此状态进入迷宫无法使用任何道具，对喜爱挑战极限的玩家来说无疑是个喜讯！大家可以试试这个疯狂的"超难模式"。（在变身的状态下，不要到仓库取出道具，这会令道具消失！）

最终迷宫极意攻略

第一次攻打最终迷宫"奈落の果て"时，到达 30F 救出阿迪卡公主即可通过，第二次会增至 99F，本攻略以突破 99F 为最终目标。

★ **最终迷宫难点如下：**①不能带任何道具或同伴进入；②进入迷宫后 LV 会降为 1，因此就算在训练所练了级也是白费劲；③95% 的道具都被设定成未识别状态；④怪物实力相当恐怖，一不小心就会含冤而去；⑤怪物屋出现几率较高。



★ **怪物的特殊能力：**其实许多怪物恐怖之处并非强大的攻击力，而是其刁钻古怪的特殊能力，笔者在下面列出了一些登场于最终迷宫的难缠怪物，知己知彼方能百战百胜吗！

难缠怪物名	特殊能力解析
メガタウロス	会使出痛恨一击对你造成两倍伤害
きゅうめいウサギ	为周围受伤的怪物回复 HP
ハイパーゲイズ	能令你行为失控，无法进行操作
しにがみ	可穿透墙壁且 1 回合进行 4 次攻击
おばけダイコン	能投掷毒草令你力量值下降且速度减半
ねむりダイコン	能投掷睡眠草使你进入睡眠状态
ヒヤクメまじん	会使用远程混乱魔法
こんすいどうし	会使用远程催眠魔法
ガイコツまおう	能使用所有的魔杖，效果随机而定
ギャンドラー	能消除道具的效果
みがおしせんにん	西林的 miss 率 100%
ヘルギャザー	任何魔法、特殊攻击都只能造成 2 点伤害
パオパおーン	能将你的 HP 变为原来的 1/4
くねくねハニー	能降低西林的 LV，最讨厌的家伙
ガすみせんにん	远程妖术魔法，令西林的 HP 不断减少
タイショウどん	能将你的魔法反弹
オドロ	不仅腐蚀武器与防具的数值，还会腐蚀合成的特殊能力（镀上保护层同样无效）
イッテツせんしゃ	无视防御力的大炮轰击，两倍速行动！
アークドラゴン	必杀技"愤怒の龙炎弹"无视防御力进行攻击，可穿透墙壁并且自动锁定攻击目标！

文/风来达人 曾宪洋　责编/金腕轮

1997～2000 全球游戏分区销售排行榜

说明

●以下资料，是本刊编辑部根据日刊《FAMITSU》以及日本CESA和美国IDG等机构公布的数据独自整理而成。

●后面表中涉及软件销量，单位一律以"万本"计算

●有些欧美游戏未做翻译

●这部分内容的责编是 天师

软件商排名

日本

	2000年度前十	市场份额
1	Nintendo	24%
2	Enix	14%
3	Konami	13%
4	Square	11%
5	Namco	5%
6	Capcom	5%
7	Bandai	4%
8	Sony	4%
9	Koei	2%
10	Banpresto	2%
	总计	85%

	1999年度前十	市场份额
1	Nintendo	23%
2	Square	18%
3	Konami	13%
4	Sony	11%
5	Capcom	5%
6	Enix	4%
7	Sega	3%
8	Namco	3%
9	Bandai	2%
10	ASCII	2%
	总计	84%

	1998年度前十	市场份额
1	Square	15%
2	Sony	13%
3	Nintendo	13%
4	Konami	12%
5	Capcom	8%
6	Namco	8%
7	Enix	7%
8	Sega	3%
9	Bandai	3%
10	Bampresto	2%
	总计	83%

	1997年度前十	市场份额
1	Square	20%
2	Sony	14%
3	Nintendo	13%
4	Ascii	5%
5	Namco	5%
6	Bandai	5%
7	Capcom	5%
8	Sega	4%
9	Konami	3%
10	Hudson	2%
	总计	75%

美国

	2000年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	21%
2	Electronic Arts	10%
3	Activision	9%
4	Sony	7%
5	THQ Inc	6%
6	Acclaim Entertainment	3%
7	Midway	4%
8	Sega	3%
9	Infogrames	3%
10	Hasbro	3%
	总计	69%

	1999年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	22%
2	Electronic Arts	14%
3	Sony	11%
4	Midway	5%
5	THQ Inc	5%
6	Acclaim Entertainment	4%
7	Activision	4%
8	Infogrames	3%
9	Namco	4%
10	Capcom	2%
	总计	73%

	1998年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	22%
2	Sony	17%
3	Electronic Arts	12%
4	Acclaim Entertainment	6%
5	Midway	5%
6	THQ Inc	5%
7	Infogrames	3%
8	Eidos	3%
9	Capcom	3%
10	Namco	3%
	总计	80%

	1997年度前十	市场份额
1	Nintendo of America	30%
2	Sony	18%
3	Electronic Arts	13%
4	Midway	5%
5	Acclaim Entertainment	5%
6	Namco	4%
7	THQ Inc	3%
8	Eidos	2%
9	Infogrames	2%
10	Capcom	2%
	总计	84%

责编提醒●表中数据未经本刊同意，不得引用

日本 —1997 年度各机种游戏销量排行榜— 美国

	PSX 前十	类型	厂商	销量
1	最终幻想 7	RPG	Square	333.14
2	德比赛马	SLG	Ascii	160.72
3	FF 战略版	S.RPG	Square	125.77
4	前线任务	SLG	Square	107.47
5	大众高尔夫	SPG	Sony	104.01
6	IQ 大挑战	PUZ	Sony	76.15
7	啪啦啪	音乐	Sony	71.14
8	陆行鸟之不思议迷宫	A・RPG	Square	65.96
9	GT 赛车	RAC	Sony	65.94
10	PUYO PUYO 通	PUZ	Compile	52.01

	PSX 前十	类型	厂商	销量
1	最终幻想 7	RPG	SONY	105.46
2	NFL98	SPG	SONY	95.19
3	MADDEN NFL 98	SPG	EA	81.27
4	古惑狼	ACT	SONY	73.07
5	NBA LIVE98	SPG	EA	70.50
6	盗墓者 2	AVG	EIDOS	69.18
7	古惑狼 2	ACT	SONY	66.81
8	JET 摩托	RAC	SONY	59.79
9	NASCAR98	RAC	EA	58.31
10	Twisted Metal2	RAC	SONY	43.26

	N64 前六	类型	厂商	销量
1	马里奥赛车 64	RAC	Nintendo	37.90
2	星际火狐 64	STG	Nintendo	28.73
3	实况棒球 64	SPG	Konami	18.84
4	炸弹人	ACT	Hudson	17.54
5	迪迪刚竞速	RAC	Nintendo	16.58
6	大盗伍佑卫门	ACT	Konami	14.35
7				
8				
9				
10				

	N64 前十	类型	厂商	销量
1	马里奥赛车 64	RAC	NOA	204.52
2	超级马里奥 64	AVG	NOA	153.68
3	星际火狐	STG	NOA	153.09
4	迪迪刚竞速	RAC	NOA	144.06
5	007 黄金眼	FPS	NOA	137.42
6	星战:帝国时代	STG	NOA	77.90
7	恐龙猎人	FPS	ACCLAIM	65.68
8	CRUSIN USA	RAC	NOA	63.77
9	水上摩托 64	SPG	NOA	62.44
10	NFL 俱乐部 98	SPG	ACCLAIM	61.59

	GB 前五	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪红・绿	RPG	Nintendo	371.33
2	宠物蛋！TAMAGOCHI	SLG	Bandai	75.87
3	宠物蛋！TAMAGOCHI2	SLG	Bandai	49.54
4	迷你四驱 LET'S & GO!	SLG	Ascii	18.28
5	GB 合集	ACT	Nintendo	13.78
6				
7				
8				
9				
10				

	GB 前十	类型	厂商	销量
1	超级马里奥 LAND2	ACT	NOA	38.92
2	超级马里奥 LAND	ACT	NOA	33.47
3	大金刚	ACT	NOA	24.18
4	星球大战	ACT	NOA	23.06
5	大金刚 LAND	ACT	NOA	20.70
6	俄罗斯方块	PUZ	NOA	19.35
7	GAME & WATCH 合集	ETC	NOA	19.24
8	大金刚 LAND3	ACT	NOA	18.78
9	塞尔达:林克之觉醒	RPG	NOA	18.53
10	瓦里奥世界	ACT	NOA	17.61

评

97 年对于日本市场来说是 SQUARE 的黄金年，也正是由于 SQUARE 和索尼的努力，在这一年里 SS 彻底决定退出市场竞争。当年日本 PS 软件发售量前 10 位的游戏中史克威尔和索尼各占 4 席，而单是这 8 份软件的总销量就超过 1000 万份！ PS 的辉煌便是籍此打下的基础。与此相比，N64 在日本整整一年中所发售的游戏只有 6 个，销量不过 2 百万左右，山内的日子难过可见一斑。

不过美国的情况却没有那么糟，N64 仍然牢牢占据着主动，当年的软件销量几乎翻了 PS 一倍，如果考虑到 N64 的卡带差不多每份都要比 PS 的 CD 贵上 10 美元以及 GB 在日本首次推出 POKEMON 引起的疯狂，任天堂获得的利润足够应付 N64 在日本市场的窘迫了——当时 NINTENDO 也正是因此而差点作出移民美利坚的决定。

97 年的电玩市场与世嘉毫无关系。在日本这个公司只有 SS 的“新世纪福音战士”(24 位)和“足球经理”(31 位)两个游戏进入了总销量的前 50 位。至于在美国和欧洲，你就算拿着放大镜也找不到 S－E－G－A 这四个字母。



1998年度各机种游戏销量排行榜

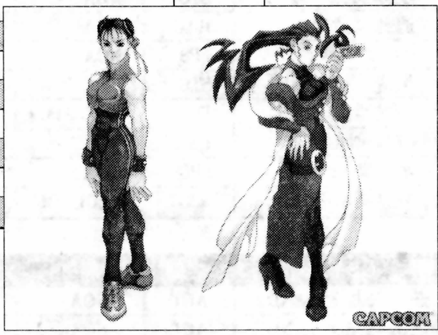
日本

	PSX 前十	类型	厂商	销量
1	生化危机 2	AVG	Capcom	219.08
2	GT 赛车	RAC	Sony	152.04
3	铁拳 3	FTG	Namco	120.57
4	寄生前夜	RPG	Square	101.10
5	异度装甲	RPG	Square	90.67
6	实况胜利 11 人 3	SPG	Konami	76.33
7	星海传说 2	RPG	Enix	71.20
8	骰子方块	PUZ	Sony	69.74
9	合金装备	ACT	Konami	68.57
10	SD 高达 G 世纪	SLG	Bandai	68.04

美国

	PSX 前十	类型	厂商	销量
1	GT 赛车	RAC	SONY	129.50
2	生化危机 2	AVG	CAPCOM USA	108.05
3	WWF 战场	SPG	ACCLAIM	106.81
4	古惑狼 2	ACT	SONY	105.40
5	MADDEN99	SPG	EA	104.79
6	铁拳 3	FTG	NAMCO	98.72
7	古惑狼 WARP	ACT	SONY	94.17
8	NFL99	SPG	989 STUDIOS	90.36
9	合金装备	AVG	KONAMI	88.95
10	盗墓者	AVG	EIDOS	77.80

	DC 游戏	类型	厂商	销量
1	VF3TB	FTG	SEGA	21.8
2	索尼克冒险	ACT	SEGA	19.5
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				





	N64 前六	类型	厂商	销量
1	塞尔达时之笛	A.RPG	Nintendo	83.86
2	口袋妖怪竞技场	ETC	Nintendo	49.96
3	你好！皮卡丘	ETC	Nintendo	49.96
4	马里奥聚会	ACT	Nintendo	33.57
5	兄弟大冒险	ACT	Nintendo	27.49
6	耀西的故事	ACT	Nintendo	21.55
7				
8				
9				
10				

	N64 前十	类型	厂商	销量
1	007 黄金眼	FPS	NOA	199.65
2	塞尔达时之笛	A·RPG	NOA	196.49
3	兄弟大冒险	ACT	NOA	114.78
4	超级马里奥 64	ACT	NOA	113.39
5	WCW/NWO REVENGE	SPG	THQ	107.03
6	马里奥赛车 64	RAC	NOA	104.86
7	耀西的故事	ACT	NOA	81.11
8	1080 滑雪	SPG	NOA	79.87
9	罗格航空特技团	SLG	LUCASARTS	68.94
10	WWF 战场	SPG	ACCLAIM	65.75

评

98年整个游戏市场持续飘红。PS继续扩大其领土，在日本市场份额从53%上升到了58%，在美国则达到了59%。在这个年度里，收获最大的仍然是索尼。PS确立了在美国的统治地位，其软件销量比98年度翻了整整一倍，虽然再也没有97年度动辄上百万销量的大作出现，但美版PS游戏始终能够保持两倍于N64的水平，任天堂32位元主机的抵抗已基本结束。

98年值得纪念的事情有两个：GT始祖的诞生，创立了新一代赛车游戏的标准，同时也意味着游戏的新军索尼也能拥有一个真正属于自己的百万级品牌；DC在日本发售，这个灌注了世嘉最终幻想的梦之主机最终还是无法挽回泥足巨人的颓势。

NINTENDO的POKEMON魅力开始在98年真正显露，光是与之相关的GB游戏在日本和美国就卖掉超过300万份。而世嘉最后的光芒仅仅在日本闪烁了一下：樱大战2售出了近60万份，在当年日本游戏销售榜中排到第23位，贵族的没落已经清楚地摆在了眼前。



→莎木，DC上最重要的游戏。

→此表接上页

	GB前八	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪皮卡秋	RPG	Nintendo	153.36
2	DQM特瑞神奇王国	RPG	Enix	124.42
3	游戏王	卡片	Konami	95.33
4	口袋妖怪	RPG	Nintendo	54.28
5	口袋妖怪卡片GB	卡片	Nintendo	27.79
6	徽章机器人	RPG	Imagineer	17.40
7	瓦里奥2	ACT	Nintendo	14.80
8	塞尔达梦见岛DX	ACT	Nintendo	13.54
9				
10				

←此表接上页

	GB前十	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪绿	RPG	NOA	63.67
2	口袋妖怪红	RPG	NOA	53.04
3	超级马里奥世界2	ACT	NOA	31.93
4	超级马里奥世界	ACT	NOA	28.63
5	GAME＆WATCH合集2	ETC	NOA	22.88
6	俄罗斯广场DX	PUZ	NOA	22.55
7	大金刚世界	ACT	NOA	21.37
8	吃豆	ACT	NAMCO	19.25
9	GAME＆WATCH合集	ETC	NOA	19.12
10	大金刚世界3	ACT	NOA	17.12

日本 —1999年度各机种游戏销量排行榜— 美国

	PSX前十	类型	厂商	销量
1	最终幻想8	RPG	Square	355.96
2	生化危机3	ADV	Capcom	136.11
3	GT赛车2	RAC	Sony	116.44
4	DDR	ACT	Konami	102.20
5	德比赛马99	SIM	ASCII	81.21
6	大众高尔夫2	SPG	Sony	79.58
7	实况棒球99	SPG	Konami	76.43
8	圣剑传说玛娜传奇	A.RPG	Square	71.80
9	恐龙危机	ACT	Capcom	68.79
10	前线任务3	SLG	Square	68.66

	PSX前十	类型	厂商	销量
1	GT赛车	RAC	SONY	126.68
2	司机	ACT/RAC	INFOGRAMES	114.71
3	小龙斯派罗	ACT	SONY	113.44
4	青蛙	ACT	HASBRO	110.47
5	最终幻想8	RPG	SQUARE EA	95.85
6	古惑狼WARP	ACT	SONY	95.70
7	MADDEN NFL 2000	SPG	EA	88.66
8	弯头过滤	ACT	989 STUDIOS	81.73
9	WWF ATTITUDE	SPG	ACCLAIM	79.51
10	东尼滑板	SPG	ACTIVISION	74.96

	DC前九	类型	厂商	销量
1	世嘉拉力2	RAC	Sega	38.11
2	人面鱼	SLG	Vivarium	30.90
3	灵魂能力	ACT	Namco	29.34
4	球会创造	SLG	Sega	27.92
5	索尼克冒险	ACT	Sega	26.64
6	死亡之屋2	STG	Sega	23.86
7	VR射手2	SPG	Sega	19.34
8	棒球会创造	SLG	Sega	19.07
9	首都高BATTLE	RAC	Genki	16.34
10				

	DC前十	类型	厂商	销量
1	NFL 2K	SPG	SOA	58.79
2	索尼克冒险	ACT	SOA	45.65
3	NBA 2K	SPG	SOA	36.37
4	READY 2 RUMBLE	FTG	MIDWAY	35.10
5	灵魂能力	FTG	NAMCO	34.40
6	死亡之屋2	STG	SOA	17.43
7	NFL BLITZ 2000	SPG	MIDWAY	12.89
8	SEGA钓鱼	SPG	SOA	12.76
9	蓝刺	AVG	ACTIVISION	10.44
10	HYDRO THUNDER	RAC	MIDWAY	10.24

	N64前十	类型	厂商	销量
1	任天堂全明星	ACT	Nintendo	132.97
2	POKEMON竞技场2	ETC	Nintendo	67.96
3	口袋妖怪写真	ETC	Nintendo	50.40
4	大金刚64	ACT	Nintendo	48.54
5	马里奥高尔夫64	SPG	Nintendo	47.85
6	马里奥聚会	ACT	Nintendo	38.26
7	马里奥聚会2	ACT	Nintendo	36.07
8	实况棒球2	SPG	Konami	32.86
9	塞尔达时之笛	A.RPG	Nintendo	32.39
10	你好！皮卡秋	ETC	Nintendo	25.76

	N64前十	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪写真	ETC	NOA	145.58
2	大金刚64	ACT	NOA	137.75
3	任天堂大乱斗	FTG	NOA	125.62
4	马里奥聚会	ACT	NOA	97.43
5	塞尔达时之笛	A·RPG	NOA	94.73
6	007黄金眼	FPS	NOA	88.11
7	星战前传:RACER	RAC	LUCASARTS	66.86
8	马里奥赛车64	RAC	NOA	64.14
9	超级马里奥64	ACT	NOA	62.63
10	WWF疯狂摔跤2000	SPG	THQ	53.70

评

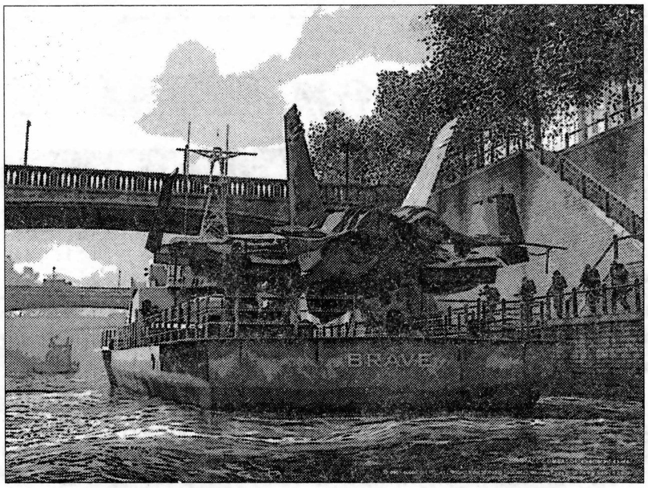
游戏市场的颓势实际上从99年就开始显露苗头，只是当时许多人都还没有注意到而已。日本泡沫经济的破灭浪潮很快波及到了游戏公司，经济不振加上软件公司趋于饱和，使得日本的游戏市场开始萎缩。作为游戏市场兴衰的标记，PS软件在1999年日本的销售额比98年下降了三个百分点，而在美国市场更是下跌了5%。这里固然有DC发售后抢夺空档的原因，但更重要的是人们购买力的下降——大多数的人都去购买FF8、GT2、生化3这样的大作，而一些不那么有名厂商的作品销售量在大幅度下降。

→此表接上页

GB 前十		类型	厂商	销量
1	口袋妖怪金·银	RPG	Nintendo	368.85
2	游戏王 2	卡片	Konami	91.19
3	口袋妖怪弹珠台	ACT	Nintendo	77.79
4	DQM 特瑞神奇王国	RPG	Enix	68.29
5	口袋妖怪卡片 GB	卡片	Nintendo	61.72
6	游戏王	卡片	Konami	59.49
7	GB 勇者 1/2 合集	RPG	Enix	55.68
8	徽章机器人 2	RPG	Imagineer	40.90
9	口袋妖怪	RPG	Nintendo	39.86
10	口袋妖怪绿	RPG	Nintendo	34.05

GB 前十		类型	厂商	销量
1	口袋妖怪绿	RPG	NOA	280.65
2	口袋妖怪红	RPG	NOA	274.82
3	口袋妖怪黄	RPG	NOA	255.58
4	口袋妖怪弹珠台	TAB	NOA	164.99
5	超级马里奥 DLX	ACT	NOA	100.04
6	塞尔达:林克之唤醒	A·RPG	NOA	55.88
7	臭虫之旅	ACT	THQ	38.10
8	GAME&WATCH 精选 2	ETC	NOA	37.12
9	青蛙	ACT	HASBRO	31.66
10	the Rugrats movie	ETC	THQ	30.93

←此表接上页



评

DC 在日本度过了世嘉历史上最短暂的辉煌，软件销售量从 98 年的 1%一下子暴升到 11%。其实在那个时候 DC 还是有可能趁 PS2 没有发售的时候做些文章的，但可惜当时正是 RPG 红透半边天的时候，没有 SQUARE、ENIX 这样的公司帮助，SEGA 再怎么努力也是白费。甚至连 SOUL CALIBUR 这样有口皆碑的上乘之作也只卖了 30 万，还不及 N64 推出的日版“NINTENDO ALL STARS”的一个零头。

任天堂这个公司最大的优点就是每年都好像要完蛋，却每年都能找到一个亮点来赚钱。任天堂全明星在日本卖到 140 万，不得不让人刮目相看，而在美国推出的 N64 游戏更是个个大赚，山内又奇迹般地复生了。

日本 — 2000 年度各机种游戏销量排行榜 — 美国

PSX 前十		类型	厂商	销量
1	勇者斗恶龙 7	RPG	Enix	384.71
2	最终幻想 9	RPG	Square	270.31
3	超级机器人大战 α	SLG	Bampresto	72.66
4	永恒传说	RPG	Namco	56.11
5	基连的野望	SLG	Bandai	54.55
6	实况 2000·U23	SPG	Konami	36.90
7	SD 高达 G 世纪 F	SLG	Bandai	35.89
8	龙战士 4	RPG	Capcom	33.98
9	DDR 3RD MIX	ACT	Konami	33.16
10	北欧战神传	RPG	Enix	32.87

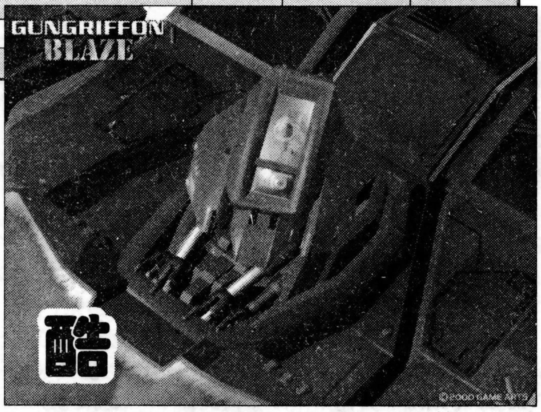
PSX 前十		类型	厂商	销量
1	东尼滑板 2	SPG	Activision	130.02
2	东尼滑板	SPG	Activision	116.61
3	GT 赛车 2	RAC	Sony	110.57
4	WWF 摔跤	SPG	THQ	103.10
5	MADDEN 美式足球	SPG	Electronic Arts	94.16
6	WWF 摔跤 2	SPG	THQ	73.90
7	最终幻想 9	RPG	Square/E.A.	72.94
8	司机	RAC	Infogrames	66.64
9	司机 2	RAC	Infogrames	65.28
10	三角州特种部队	ACT	Take 2 Interactive	59.49

PS2 前十		类型	厂商	销量
1	山脊赛车 5	ACT	Namco	62.16
2	剧空间职棒	ACT	Square	49.00
3	铁拳 TT	ACT	Namco	46.49
4	决战	SLG	Koei	36.93
5	死或生 2	ACT	Tecmo	34.70
6	科乐美实况棒球	ACT	Konami	31.88
7	真·三国无双	ACT	Koei	30.71
8	FIFA 足球	ACT	E.A./Square	25.65
9	保镖	A.RPG	Square	22.35
10	机动战士 GUNDAM	ACT	Bandai	21.20

PS2 前十		类型	厂商	销量
1	MADDEN 美式足球 2001	SPG	EA	46.54
2	铁拳 TT	FTG	Namco	22.81
3	SSX	SPG	EA	21.73
4	冰球 2001	SPG	EA	12.34
5	午夜俱乐部:街	RAC	Rockstar Games	9.54
6	SMUGGLER'S RUN	RAC	Rockstar Games	8.63
7	READY 2 RUMBLE	SPG	Midway	8.02
8	山脊赛车 5	RAC	Namco	7.93
9	SUMMONER	RPG	THQ	7.50
10	NASCAR 制式汽车大赛	RAC	EA	6.91

→本页表接上页

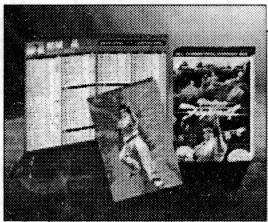
	DC 前七	类型	厂商	销量
1	生化危机·代号维罗尼卡	ADV	Capcom	41.06
2	莎木	FREE	Sega	30.07
3	卡普空对 SNK	ACT	Capcom	20.37
4	格兰蒂亚 2	RPG	Game Arts	18.79
5	漫画英雄对卡普空	ACT	Capcom	14.55
6	死或生 2	ACT	Tecmo	12.93
7	世嘉 GT	ACT	Sega	12.42
8				
9				
10				



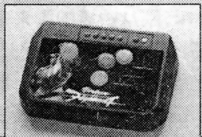
→PS2 版『杀戮鹫狮 BLAZE』——各位有什么理由错过呢？

	DC 前十	类型	厂商	销量
1	NFL 2K1	SPG	Sega of America	58.39
2	疯的	RAC	Sega of America	55.25
3	NBA 2K1	SPG	Sega of America	33.27
4	生化危机·代号维罗尼卡	ADV	Capcom USA	30.17
5	莎木	FREE	Sega of America	27.39
6	SONIC 冒险	ACT	Sega of America	26.42
7	NBA 2K	SPG	Sega of America	24.44
8	NFL 2K	SPG	Sega of America	23.95
9	棒球 2K1	SPG	Sega of America	22.91
10	东尼滑板 2	SPG	Activision	22.06

←本页表接上页



PS2 版 VF4 本月底发售！



↑→PS2 版说明书？还发售专用手台！

	N64 前十	类型	厂商	销量
1	马里奥网球 64	ACT	Nintendo	75.09
2	卡比之星 64	ACT	Nintendo	71.56
3	马里奥聚会 3	ACT	Nintendo	62.59
4	塞尔达姆吉拉假面	A.RPG	Nintendo	61.15
5	口袋妖怪竞技场	其他	Nintendo	38.73
6	马里奥派对 2	ACT	Nintendo	36.85
7	马里奥的故事	A.RPG	Nintendo	36.80
8	大金刚 64	ACT	Nintendo	28.35
9	实况 PRO 棒球 2000	SLG	Konami	27.04
10	不思议迷宫·风来西林2	RPG	Chun Soft	24.23

	N64 前十	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪竞技场	ETC	NOA	188.61
2	塞尔达姆吉拉假面	A·RPG	NOA	120.37
3	东尼滑板	SPG	Activition	96.37
4	马里奥聚会 2	ACT	NOA	89.69
5	完美黑暗	ACT	NOA	77.75
6	WWF 杀无赦	SPG	THQ	70.57
7	星战前传:RACER	RAC	Lucasarts	62.19
8	大金刚 64	ACT	NOA	55.27
9	任天堂明星大乱斗	ACT	NOA	52.39
10	天下我有·007	ACT	EA	50.88

	GB 前十	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪金·银	RPG	Nintendo	193.88
2	游戏王 4	卡片	Konami	169.69
3	口袋妖怪·水晶	RPG	Nintendo	108.34
4	游戏王 3	卡片	Konami	73.03
5	咕噜咕噜卡比	ACT	Nintendo	49.53
6	勇者斗恶龙 3	RPG	Enix	31.67
7	瓦里奥 3	ACT	Nintendo	25.92
8	马里奥网球 GB	ACT	Nintendo	25.45
9	徽章机器人 3	RPG	Imagineer	23.95
10	口袋棒球 2	SLG	Konami	23.50

	GB 前十	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪·黄	RPG	NOA	17.92
2	口袋妖怪·绿	RPG	NOA	10.08
3	口袋妖怪·红	RPG	NOA	9.98
4	网球	SPG	NOA	5.6
5	大金刚 LAND2	ACT	NOA	3.6
6	超级马里奥 LAND2	ACT	NOA	3.5
7	超级马里奥 LAND	ACT	NOA	2.8
8	宠物蛋 TOMAGOCHI	ETC	Bandai America	2.5
9	最终幻想传奇 3	RPG	Sunsoft	2.2
10	宾尼兔	ACT	NOA	2.0

2000 年——崩盘

评

进入 2000 以后，日本游戏市场的崩盘最终无可挽回的发生了。尽管 PS2 如期发售，但仍然无法挽回人们的信心。加上 DC 的退败和任天堂软件销售的停滞不前，整个日本游戏业退到了 97 年以前的水平——确切的说，整个市场比 97 年整整缩水 2 千万美元！唯一能够卖动的只有 ENIX 的 DQ7 和 SQUARE 的 FF9，其他的所有软件都面临锐减的局面。

与日本市场相对的，美国的游戏市场似乎仍然持好调上扬的局面，为其作出贡献的主要是世嘉的 DC 和晚期发售的 PS2。世嘉以薄利多销的策略，当年在美国一共卖出近 500 万份软件，在阔别 10 大出版商排行榜多年之后，重新回到了第 8 的位置上。而这个数字差不多是同期索尼 50%、任天堂 30% 的水平，三巨头之间在赚钱上的差距就此彻底拉开。



魔人奇葩
“东京魔人学园”系列回顾

风水——

一种来自中华的古老地理占卜方术，根据阴阳五行（金、木、水、火、土）相生相克关系来勘定方位与吉凶的一种迷信。在风水术语上有“龙脉”一词，龙脉所结之处为“龙穴”，龙穴由阴阳二气生成。

于是，由这阴阳二元生成的世界，造就了森罗万象的世上奇缘……

文/SILENCE

1981年，刚从昏蒙中醒来未久的时代。福建山区的客家村落，一丝动荡打破了客家楼封闭紧锁的寂静。

电光自空中长泻而下，那雷霆万钧的威势隔断了凄厉的呼喊。绯勇弦麻、柳生宗崇两人步于深暗的山洞之中，相对的脸被电光勾勒成惨白的轮廓。“龙穴”的传说使他们远自扶桑而来，在这古老神秘的土地上，他们找到了在传说中流变的龙穴之眼，并没有见到秘宝的所在，却只能无措的看着山洞石门慢慢的关启。轰然一声，面前闪过最后一道黑暗，弦麻被永远的隔绝在了这个山洞之中……

16年后，1997年。离奇的火光侵噬了整座客家村落，从一团破灭之中，一个人影缓缓走出，像是灾难的醒示符，从中华东南角一直飘到了东京新宿。都市的繁华之夜，到处皆在的灯光驱散了无处不在的黑暗之缘，这个风尘扑扑的归人，却看着暂变寂寥的校园，灯光滑过了他嘴边的冷笑。没有人知道，他就是16年前同样被封闭在客家村落之边山洞的柳生宗崇，也没有人知道，他回到日本竟然是为了那么一个转校生。而在天边，被名为“蚩尤旗”的凶星却隐隐闪耀着它淡淡的灰芒，好像这个人灼灼目光在天幕上的反照……

1998年夏，一款比较独特的S·RPG“东京魔人学园”在PS上发售。由于制作公司ASMIK并没有什么知名的大作，加上游戏公布后宣传的投入也比较的有限，所以没有能够像其他异军突起的角色扮演类游戏那样迅速走红。但是搭载了良好的故事背景和人物设定的“东京魔人学园”，却以其独特的魅力吸引了一大批用户者，同人网站产生之多甚至有超过FF的迹象。幻想作家今井秋芳执笔的剧本构成了游戏情节部分浓厚的故事性，而突出的日本古文化背景也使这款架构在高校学园里，仲间与战斗的故事，具备了很浓郁的文化风格。

如游戏一开始对风水二字的解释一般，故事的核心都来自于阴阳术的题材。从中国的阴阳五行到日本的言灵咒术，从风水龙脉的故事根本出发点到式神四灵的角色设定，无不在本身结合了AVG和S·RPG的游戏方式下增添了盎然的古风。

“剑风贴”的故事是从转校生绯勇龙麻开始的。他并不知道由于这一年福建客家村龙脉的活性化而使寄宿在他体内的“力”产生了活动，他也不知道刚来到的真神学园3－C班几个同班同学身上也寄宿着四神（常玩日本游戏的朋友一定很熟悉了，青龙、白虎、朱雀、玄武）的力量。在平静的校园生活下，回转出现的各种魔物魔人打破了他们常人的安宁。他们在战斗中步入阴与阳的对立，他们在每个倒下的敌人嘴里逐渐明晰了他们背负着自己“宿星”的命运指示。绯勇龙麻身上所负的“黄龙之器”作为阴阳二道平衡的关键变成了许多来自各个方位敌人的目标。在五行之中，“黄龙”属土，居于方位中央，而身边的同伴则是相应各自的神兽宿星，成为命运与共的患难之交和保护者。“龙脉”是这一切“力”的源泉，龙脉的活性化也必须依靠某件特殊的神器来开启，而这件神器却正是游戏女主人公，龙麻同班同学美里葵身负的“菩萨眼”。“菩萨眼”本来是佛教用语，在这里则作为“龙眼”的代称，可以视为龙脉活性化的枢纽。

从故事设定来看，似乎并没有什么出人意料的特殊之处，情节部分所利用的音响小说的方式保证了在人物刻画和故事性的最大深度。及其到位而不流于表面的人物设定在“魔人迷”心目中无与伦比，完整的背景也造就了扩展外延的可能，所以在“剑风贴”得到好评之后，ASMIK不仅推出了外传兼资料性质的PS游戏“胧绮谭”，又在wsc上制作了“东京魔人学园符咒封录”，剧场广播CD出过“退魔阵”和“月红传”，而且直接衍生于“魔人”世界观设定的小说也出版过“双龙变”和“妖都镇魂歌”两部。2001年11月15日，ASMIK有心推出的讲述“剑风贴”诸角色前世因缘的PS末期大作“外法帖”因为出现了程序错误而无奈推迟，使得PS优秀作品本已不多的2001年末少了一个足以成为热门话题的标题。到目前为止，时代背景假设在幕末的“东京魔人学园外法帖”还没有确定正式发售的时间，在这里也只能对“魔人”故事整体作一个简单的回顾，算是“外法帖”一个别样的前瞻。

东京魔人学园剑风贴
PS1998.6.8

1998年春。新宿·真神学园高校3－C班新来了一个转校生，绯勇龙麻。在他身上具有神秘的“黄龙之器”，因此使位于东京的龙脉产生了活性化的现象。

一年之前，中国某客家村落被毁灭，当时有人发现天空中一颗名为“蚩尤旗”的凶星有活动的迹象，预示着将有邪恶之物出没于世……

东京的学生们有不少人得到了不知来历的“力”，随之而来的却也是无数离奇的异常事件。绯勇他们得到“力”的同时，要面对东京崩坏的危机，知晓自己宿命的绯勇将要带领仲间们一同步入这场“力”之螺旋……

东京魔人学园双龙变

这部小说的故事发生在绯勇等人故事的四年后。

2004年，真神学园新任教师美里发现班上有一对不同寻常的风祭兄弟（龙纪，龙弥），他们和同学年一对双生姐弟那智一样身怀异常之处。风祭兄弟和绯勇一样擅长古武术，更为难得的是具有同样的正义感，感受到宿星变动的美里预感到，又将会有一场围绕"力"的波澜发生。

东京魔人学园退魔阵

这张剧情广播CD中收录的故事发生在绯勇昏倒的三四天间。

新闻部长远野杏子为了作违禁刀剑秘密交易的调查工作，不慎被发现，在逃跑过程中遇上了一名不知来历的青年佟。但紧跟他们而来的就是一连串的连续杀人案件。出现在他们面前的真凶璃空自称从明治元年跨越时空而来，目的只为追踪佟，因为据他所说佟也是明治年代的古人……

璃空事件结束后，他们归还自己的时代，但新宿中央公园又出现了一名诡异的密宗喇嘛。与此同时，佟再度出现，将一件重要物品托与远野，并且告知那密宗喇嘛月照又是一个跨越时空之人。然而他们频繁来到现代，又是为了什么呢？

东京魔人学园月红传

同样是一部广播剧了，但主人公换成了生物老师犬神杜人。

某一日犬神接到了一个名为鲁尼的神秘人物的电话，按其指引却"检到"了一名少女水无月萤。自这少女出现开始，就陆续不断有高校生失踪事件和原因不明的"野兽杀人"案件发生，而警方调查时总怀疑与犬神有关。

犬神初遇水无月时，她曾因犬神的名字而害怕逃走，犬神惊愕的发现，这名少女逃跑时居然变作了狼的外形。在犬神明白萤是一个人狼后，萤被伏击的警察逮捕，犬神暗暗发誓要救出萤。但就在这时，一个长相酷似犬神的少年却又在萤面前出现，谁又知道，也许他才是杀人事件的真正凶手呢？

东京魔人学园符咒封录

1999年10月12日发售的WSC游戏。是一款带有AVG要素的卡片游戏。

该作的舞台架设在"剑风贴"第二十话和二十一话之间的时间段内，失去神志的绯勇在昏迷中听到了虚幻的呼唤，在阴阳法师矢村俊和女巫水兼伊凉的指引下进入了另一个次元空间的"东京"。在那里，绯勇得到了名为焰罗的暂新式神，以此作为对抗伊凉邪气之符的手段，并最终将之封印，将俊和伊凉两人导入他们各自所在的宿星因果中去。

这款卡片游戏是"东京魔人学园传奇"集大成性质的作品，在卡片上出现的人物总共有120名，包括了"剑风贴"、"胧绮谭"、"双龙变"以及"退魔阵"的绝大多数人物，可以称之为"东京魔人"爱好者必玩的游戏了。



"东京魔人学园传奇"的时间轴

"东京魔人学园"的故事由众多系列作品构成，下面所列的年表仅仅是简单根据作品而推算出来的，真正细致的年表流程除非读者自己尝试过本系列所有的作品，不然无法一一述清。

江户时代初期，鬼道众九角家因依靠灵力符咒的阴阳法术外泻而步入没落（"剑风贴"第十三话"外法都市"中九角天童的回想）

东京魔人学园传奇的关键词

这个架构庞大的系列故事，对于我们国内的玩友来说，全部接触到基本不太可能，如果对这一系列留有印象的多半来自于PS版的游戏"剑风贴"。由于语言环境的不同，加上这款游戏大量的

幕末·1867年左右"东京魔人学园外法帖"发生的故事

1875年4月"真神学园高校"前身建成

帝都（大正）时代 犬神杜人（为"剑风贴"中犬神老师的前生）与某位女性（"剑风贴"中玛丽娅老师的前身）相约守护真神

1946 真神学园新校舍建造落成（即"剑风贴"中"旧校舍"所在地）

1948 身负龙脉之力的佟凿开了通往龙穴的"刻之道"（"退魔阵"故事结局）

1981 福建客家村，为寻找龙脉而来的绯勇弦麻和柳生宗崇被封于龙穴之中

1990年前后 蓬莱寺京一与神夷京士浪相遇

1995年前后 醍醐雄矢与新井龙山相遇，新井与神夷成为京一雄矢二人四神之力苏醒的引导者

1996.12 风祭兄弟与鸣隆冬吾相遇

1997秋 复活的柳生宗崇将客家村落毁灭，并且进入东京新宿天龙院高校

1997.12 主人公绯勇龙麻与鸣隆冬吾相遇，从他口中得悉了自己父亲的遭遇，并且发生了初次"力"的觉醒

1998.4 龙麻转校至真神学园，成为"剑风贴"真正的开始

1998.7 暗恋龙麻的少女比良坂纱夜在龙麻与鬼道众的周旋中身亡

1998.12"退魔阵"故事发生的时间。生物教师犬神涉嫌杀人，但是只是被牵连到了东京龙脉活性化的事件当中

1998.12.18 龙麻被凶刃击倒

1998.12.18~23 失去意识的龙麻依靠潜层的"念"而召唤出了另一个"东京"，即wsc游戏"符咒封录"的故事。同时发生的还有"退魔阵"里，佟与因缘女主人公远野杏子相遇以及东京出现魔神召唤的事件

1998.12.24 绯勇龙麻自樱之丘中央病院出院（"剑风贴"第二十一话"封土"）

1999.1.2 绯勇龙麻在仲间们的帮助下打碎了柳生宗崇（"剑风贴"前半部主要敌人九角天童的幕后主人）的阴谋（"剑风贴"第二十三话"咆哮"）

1999.3 真神学园高校毕业式。"剑风贴"故事的终结

2000 退魔师壬生红叶（在剑风贴中作为龙麻仲间登场）在香仙高校遇上濑能汛等人，"东京魔人学园剑风贴外传·妖都阵魂歌"故事开始

2004 风祭兄弟转入真神学园，"东京魔人学园双龙变"故事开始

文化背景，如果不能明白以下几个关键词的意义和作用，是根本无法理解这个故事的。同时，作为今井秋芳自己给“魔人学园”所下的“阴阳传奇青春小说”的定义，这些关键词的概念也有部分可以通用于同类小说。

■ 关键词之一：转校生

“剑风贴”以及“双龙变”的主人公身份。事实上，日本许多流行的校园传奇小说里，转校生作为主人公的身份是很多见的，身上带着许多的谜，因他的到来而使一连串奇异的事件发生在校园之中。他们所掌握的秘密通常关系到整个世界的命运，在拯救世界命运的过程中，主人公将和自己的同伴战友们摩擦出爱情与友情的火花。

日本最为著名的“转校生物语”是眉村桌的“谜之转校生”。

■ 关键词之二：力

这似乎是许多游戏及动漫画最常用的一个名词了。

在“魔人学园”里，“力”解释为由前世因缘继承，受龙脉影响而不同于常人的力量。持有这种力的人就其名义而言，就可以被称作“魔人”，游戏中织部姐妹、受日本爱好者疯狂迷恋的角色刘弦月都属于“阳”一面的魔人。

在“力”的总概念之下，还存在着分别不同的类别，比如游戏中的里密、御门、美里等人运用的言灵术，比如京一、醍醐、壬生等人各自运用的武道与格斗术，又比如刘、雏乃、诸羽等人空手运用“劲”术。

当然，在一款具有战斗的游戏里，各种现实所有的武术和格斗术也理所当然会出现。比如京一的剑道、小莳的弓道、刘弦月的刀术以及醍醐的柔道，甚至于用“劲”作为表现的气功。

■ 关键词之三：宿星

命由天定的占星术观念。认为每一个人的命运都有其各自对应的星宿运行作为运势的参照，也因此体现出了宿命因果和轮回转生的“客观依据”。在游戏里，每一名主要的角色都对应其宿星，宿星左右着对应者的命运甚至性格。

比如游戏里需要依靠八名仲间联合发动的“里见八方阵”就用“仁义礼智忠信孝悌”八字来代表八名人物（京一、小莳、高见泽、里密、紫暮、雾岛、刘、壬生）的性格及其宿星。

引入的“四神概念”更符合了这一名词的限定。艾伦、玛丽、醍醐、如月四人分别代表了青龙、朱雀、白虎、玄武四神兽，他们联合发动的方阵技更是直接命名为“里见四方阵”。

另外，像藤泽压里沙对应的弁财天，雨纹雷人对应的雷军星无不各有出处。宿星的设定规定了人物塑造时的严格性格把握，也是该款游戏传递出角色魅力的源泉。

■ 关键词之四：龙脉

看武侠小说的读者对这个名词相对就比较熟悉了，韦小宝不挖康熙龙脉的典故每个人都烂熟于胸。而在这里，龙脉是指地表下有生命能量流动的风水概念。龙脉所结之处为能量最大的场所“龙穴”，在游戏中分别出现于三个地方：野宽永寺、新宿真神学园以及刘的故乡福建省客家封龙之村。龙脉之力是每一个“魔人”的力量源泉，而主人公绯勇龙麻所具有的“黄龙之器”更是启动龙脉之力盛发的关键之物。

■ 关键词之五：暗之眷属

自黑暗中滋生的妖怪、鬼魔以及种种蚕食人心的欲望。在游戏里为得到“力”而与主人公作对的暗之眷属层出不穷，甚至于龙麻最温柔的老师玛利娅也在最后站到了龙麻的对立面去。受这种邪恶的驱使，沦落为暗之眷属的人外表都会发生及其丑陋的变化，游戏里把这种变化称为“变生”，相对的解释是体内的阴阳严重失调，完全由阴暗主宰。但是，阴阳二力的失调是发生在阳之力这一面的话，也会发生“变生”的情况。比如“剑风贴”第二话醍醐变作白虎外形心神失控就是这种情况。



故事里作为黑暗眷属的玛利娅老师出于对龙麻的感情，而克服了自己的魔人本性，最后牺牲自己，不肯伤害龙麻，这一段是“剑风贴”里最感人的片断。但是玛利娅的遭遇再一次印证了人物自身宿星所规定的宿命无常。

■ 关键词之六：旧校舍

在许多日本校园题材的文艺作品中，旧校舍似乎总是不能缺少的，它代表着传说、谜、恐怖和一切使人不安宁的要素。在这款游戏里也是如此。女主人公美里葵第一次受难就是在旧校舍，而随着故事的发展，龙麻他们更了解到旧校舍原来的作用是战前日本陆军军事研究所的实验设施，大量怨灵的存在也解释了真神学园为何也是龙穴所在地的原因。

特别：东京魔人学园外法帖故事预告

江户时代。

清平人间开始出现鬼影瞳瞳。为讨伐这些鬼魅，幕府在内藤新宿设立了相应的组织龙泉寺，一些受任天命的身影开始在这里聚集。

小镇上医者之女——美里蓝

漂泊的剑士——蓬莱寺京梧

绯勇龙斗

弓道场少女——樱井小铃

云游四方的僧人——醍醐雄庆

在这古寺之中相遇，奔走。

为了保护自己最重要的事物，他们发挥己身具有的“力”排除妖异。

然而正和这混沌不清的时势一般，分开种种迷雾，他们发现，所谓“妖异”的正体，却是一群为了反抗幕府残暴欺压而聚在一起的“鬼道众”。“鬼道众”自认为“阴”，将依靠自己的“力”与身处“阳”这一端的他们抗争不休。

在这两重对立之中，什么才是真正的正义？

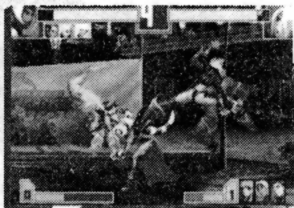
在这两种对立之中，什么才是真正的真实？

置身与江户这场动乱之中的年轻人们，什么，才是他们真正的运命？

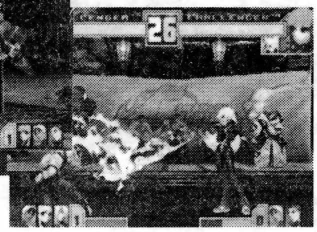
THE KING OF FIGHTERS 2001

《拳皇 2001》全 40 角色指令表公开

●韩国 EOLITH 有限公司 ●SNK
●MVS 基板 ●FTG ●2001 年 11 月上市



■本作新增 CHAIN 连技,即拳脚乱打型。



■游戏隐藏诸多连技,需在实践中摸索。

K'

アイントリガー①	↓↘→ + AorC
セカンドシュート	①中→ + B
セカンドシェル	①中→ + D
ブラックアウト	①中← + BorD
クロウバイツ	→↓↘ + AorC
クルウバイツ・追加	强クロウバイツ中→ + BorD
ミニッツスパイク	(空中)↓↙← + BorD
ナロウスパイク	地上ミニッツスパイク中↓↙← + BorD
ブラックアウト	↓↘→ + BorD
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙← + AorC
ヒートドライブ	↓↘→ × 2 + AorC
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙← + AC

马克西马

M4 型ベイパーキャノン	↓↙← + AorC
SYSTEM1・2: マキシマ・スクランブル①	↓↘→ + AorC
ダブルボンバー②	①中↓↘→ + AorC
ブルドッグプレス	②中↓↘→ + AorC
SYSTEM3:マキシマ・リフト③	→↘↓↙← + BorD
セントーンプレス	③中←or← + BorD
M11 型デンジャラス・アーチ	(间)←↙↓↘→ + BorD
M19 型ブリッツキャノン	→↓↘ + BorD
マキシマ・リベンジャー	(间)→↘↓↙← × 2 + BorD
バンカーバスター	↓↘→↘↓↙← + AorC
マキシマ・リベンジャー	(间)→↘↓↙← × 2 + BD

WHIP

"ブーメラン・ショッド""コード:SC"""	←↙↓↘→ + AorC
"アサシン・ストライク""コート BB""	→↓↘ + AorBorCorD
"フック・ショット""コード:风""	(空中)↓↙← + AorC
"ストリングス・ショット・タイプ A""コード:优越""	→↘↓↙← + A
"ストリングス・ショット・タイプ B""コード:力""	→↘↓↙← + B
"ストリングス・ショット・タイプ C""コード:胜利""	→↘↓↙← + C
"ストリングス・ショット・タイプ D""コード:アメ""	ストリングス・ショット中 D
ドザートイーグル(8 回目はマガジン交换)	←↓↙ + AorC
"ソニック・スローター""コード:KW""	↓↙←↙↓↘→ + AorC
"ソニック・スローター""コード:KW""	↓↙←↙↓↘→ + AC

麟

飞天脚	→↘↓↙← + BorD
翳(かすみ)	↓↙← + AorC
铁斩无罗杀	↓↘→ + AorC
飞毛脚	←↙↓↘→BorD
无影红砂手	→↓↘ + AorC
蛇突牙	←↓↙ + AorBorCorD(フェイント)
飞贼奥义乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→ + AorC
飞贼奥义乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→ + AC
飞贼奥义千手罗汉杀	↓↓↓ + AC

草雉京

百式・鬼烧き	→↓↘ + AorC
四百贰拾七式・轹铁	→↘↓↙← + BorD
R・E・D Kick	←↓↙ + BorD
百拾四式・荒咬み①	↓↘→ + A
百贰拾八式・九伤②	①中↓↘→ + AorC
百贰拾七式・八锖(1)③	①后→↘↓↙← + AorC
贰百拾贰式・琴月阳	③后→↘↓↙← + BorD
百贰拾七式・八锖(2)	②后 AorC
百贰拾五式・七濑	②or③后 BorD
外式・砌穿ち	③后 AorC
百拾五式・毒咬み④	↓↘→ + C
四百壹式・罪咏み⑤	④中→↘↓↙← + AorC
四百贰式・罚咏み⑥	⑤中→ + AorC
百式・鬼烧き	⑥中→↓↘ + AorC
七拾五式・改	↓↘→ + BorD・BorD
里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→ + AorC
伍百贰拾四式・神尘	→↘↓↙← × 2 + AC
里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→ + AC

二阶堂红丸

居合い蹴り①	↓↘→ + BorD
反动三段蹴り	①中↓↑ + BorD
真空片手驹	↓↙← + AorC
雷韧拳	(空中)↓↘→ + AorC
雷光拳	↓↘→ × 2 + AorC
幻影ハリケーン	↓↙← × 2 + BorD
雷光拳	↓↘→ × 2 + AC

大门五郎

地雷震	→↓↘ + AorC
超受け身	↓↙← + BorD
云つかみ投げ	←↙↓↘→ + A
切り株返し	←↙↓↘→ + C
天地返し	(间)→↘↓↙←→ + AorC
超大外刈り	(间)→↓↘ + BorD
根つこ返し	↓↘→ + BorD
地狱极乐落とし	(间)→↘↓↙←×2 + AorC
岚の山・根つこ抜き①	(间)←↙↓↘→×2 + BorD
岚の山・续切り株返し②	①中←↙↓↘→ + BorD
岚の山・ぶつこ抜き里投げ	②中→↓↘ + BorD
地狱极乐落とし	(间)→↘↓↙←×2 + AC
岚の山・根つこ抜き③	(间)←↙↓↘→×2 + BD
岚の山・续切り株返し④	③中←↙↓↘→ + BorD
岚の山・ぶつこ抜き里投げ	④中→↓↘ + BorD

矢吹真吾

百拾四式・荒咬み未完成	↓↘→ + A
百拾五式・毒咬み未完成	↓↘→ + C
贰百拾贰式・琴月未完成	→↘↓↙← + BorD
百式・鬼烧き未完成	→↓↘ + AorC
真吾キック	←↙↓↘→ + BorD
百壹式・胧车未完成	←↓↙ + BorD
真吾谨制オレ式・花研ぎ	(间)→↓↘ + BorD
真吾谨制オレ式・月肘	↓↙← + AorC
真吾谨制オレ无式	↓↙←↙↓↘→ + AorC
外式・丘け风磷	↓↘→×2 + AorC
外式・丘け风磷	↓↘→×2 + AC

八神庵

百式・鬼烧き	→↓↘ + AorC
百八式・暗拂い	↓↘→ + AorC
百贰拾七式・葵花	↓↙← + AorC(3 回连续入力)
贰百拾贰式・琴月阴	→↘↓↙← + BorD
屑风(间)	→↘↓↙←→ + AorC
禁千贰百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙← + AorC

凡妮莎

ダッシユパソチャー	←ため(蓄)→ + AorC
マシソガソパソチャー	←↙↓↘→ + AorC(连打ごヒット数增加)
パソチャービジョソ・前方①	↓↘→ + BorD
パソチャービジョソ・后方①	↓↙← + BorD
パソチャーアッパー	①中→ + A
パソチャーストレート	①中→ + C
パソチャーウィービソグ②	①中← + AorC
パソチャーウィービソグ②	↓↙← + AorC
ダッシュパソチャー	②中→ + AorC
パリソグパソチャー	②中← + AorC
パソチャービジョソ・前方	②中→ + BorD
パソチャービジョソ・后方	②中← + BorD
パリソグパソチャー	→↓↘ + AorC
クレィジーパソチャー	↓↙←↙↓↘→ + AorC
チャソピオソパソチャー	(间)↓↘→×2 + AorC
クレィジーパソチャー	↓↙←↙↓↘→ + AC

拉蒙

タイガーネックチャソスリー	(间)←↙↓↘→ + AorC
ローリソグソパット①	→↓↘ + BorD
フライソグボディアタック②	①中→↓↘ + BorD
引き起こし	②中↓↓ + AorC
フェイソトステップ	↓↙← + AorC
サマーソルト③	←↙↓↘→ + BorD
追加攻击	③のダッシュ中 ABC ごキヤソセル
タイガーロード④	←↓↙ + AorD
フェイソトダッシュ⑤	④のダッシュ中 ABC
クロスチョップ	⑤后、壁に接地中 D
タイガースピソ	(间)→↘↓↙←×2 + AorC
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモソ	↓↙←↙↓↘→ + BorD
タイガースピソ	(间)→↘↓↙←×2 + AC

塞斯

落月	(空中)↓↘→ + B
暗月	(空中)↓↘→ + B
升阳	↓↘→ + AorC
胴崩し	←↙↓↘→ + BorD
脚取り	↓↓ + AorC
弓月①	→↘↓↙← + BorD
矢月	①中→ + BorD
弦月	①中↓ + BorD
双掌升阳	↓↘→×2 + AorC
人り身 难月	↓↘→↘↓↙← + BorD
胴取り七闷杀	↓↘→↘↓↙← + AC

特瑞

パワーウェイブ	↓↘→ + A
ラウソドウェイブ	↓↘→ + C
パーソナックル	↓↙← + AorC
パワーダソク	→↓↘ + BorD
ライジソグタックル	↓ため(蓄)↑ + AorC
クラックシュート	↓↙← + BorD
パワーゲイザー	↓↙←↙→ + AorC
ハイアソグルゲイザー	↓↘→×2 + BorD
パワーゲイザー	↓↙←↙→ + AC

安迪

斩影拳①	↙→ + AorC
疾风横拳	①中↓↘→ + AorC
飞翔拳	↓↙← + A
激・飞翔拳	↓↙← + C
升龙弹	→↓↘ + AorC
空破弹	←↙↓↘→ + BorD
击壁背水掌	(间)←↙↓↘→ + AorC
幻影不知火②	(空中)↓↘→ + BorD
幻影不知火・上颚	②中 BorD
幻影不知火・下颚	②中 AorD
超裂破弹	↓↙←↙→ + BorD
斩影流星拳	↓↙←↙↓↘→ + AorC
超裂破弹	↓↙←↙→ + BD

此颜色带内的招式为超杀

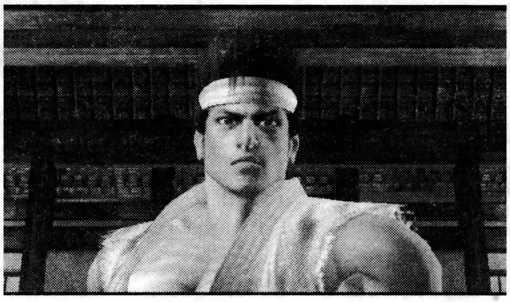
此颜色带内的招式为 MAX 版超杀

(空中):空中可用

(间):投掷场合

●何谓重度游戏？——仅与 FANS 对话的高难度、重技巧之作品。比如，梦美系列、GUNGRIFFON 系列……天语：战胜游戏，是我们共同的心愿！

公认最强格斗游戏——《VR 战士 4》小故事连载(二)



↑由于玩家实在是太渴望在家中玩到 VF4 了，所以许多朋友把街机画面当成了 PS2 版画面。当然，这其中也有个别国外游戏网站混淆大众视线进行误导的原因。

——透过 VR 战士的疯狂爱好者(MANIA)来谈谈"VF.NET"的魅力与恐怖

VF 爱好者们，大家好，我是龙爷(ドラゴンじじい)。在这次的 SEGA 导览第二回报导中，我要来跟各位谈谈现在市面上正广为好评"VR4"，其背后暗中支持的一股力量——"VF.NET"，透过我的解释，希望与各位分享小弟的浅见。

关于我何时知道"VF.NET"的存在，其实是在试玩版推出前，网络上有人提到这事的时候。这是一个可在画面上显示对方昵称与对战成绩的卡片系统，达成条件的角色则可装备上道具。不但如此，透过 i-mode，对于想要认识的玩家和全国各个有着 VF4 的店家之情报，都可以彻底的掌握……!?!? 感觉起来像是骗人的。就在我觉得"这听起来就好像是 21 世纪未来的游戏"的时候，我突然惊觉到"啊！现在就是 21 世纪嘛！"，在我点头的同时，这件事情也在我脑海里留下了深刻的印象。另外，我也深信"VR4"如果能做到这样，一定会在市面上大受欢迎的！现在，就跟大家所知的，游戏正受到了玩家们广大的支持。

"VR4"本身就有让人忘掉工作(编辑大人抱歉啦)的乐趣，不过，前一天的结束就代表当天"VR"的乐趣跟着结束，但是现在除了一天从早到晚狂玩"VR4"以外，还可以透过"VF.NET"的 **VF 战斗竞技场来让角色一点一滴的成长(※1)**。同时还配合网络来看"VR4"的情报，感觉相当地心旷神怡。说真的，杀气也是相当多的(笑)。这样的感觉就好像是"2"代的全盛时期，不过现在还加上网络，所以情形更加地疯狂。在那时，一回到家里就赶紧阅读攻略本，然后在明天马上去试试！当年是带着这样的心情来进入被窝，但现在连进被窝都忍不住想着它。当我看到有人因"VR"而使人生改观时，是完全笑不出来的，因为搞不好明天这个人就会是我。

好啦，接下来再回到之前的话题"VF.NET"。这个系统最大的魅力点，就在于玩家之间可以即时的进行情报交流。令人困扰的地方，就在于即使是工作中，也会送来像是**"在〇〇(店名)里头〇段的玩家出现了！"这样的讯息(※2)**。在这一瞬间之后的 1 分钟内，脑袋里面显现的都是"VR4"，像这样的情形一天里面会出现数次，让我毫无喘息的机会。另外就是各种排行榜会随时进行更新。**看到连胜数 BEST10 时会有种感动的感觉，而看到战败数顺位 BEST10 时则是会苦笑(※3)**。而透过卡片情节，**也可知其他玩家对于自己的评价(※4)**。看到评价为很有技巧的高手时，脸颊就会发烫、露出得意的笑容。而看到评价为只有一种死板的战法时，鼻孔就会扩张，觉得自己要再加强。**另外也可以和别人组成小队，然后与其他队伍进行挑战(※5)**。这样，我生活的一切就完全被"VR4"所支配。上厕所时、还有工作中…(笑)，就像是中毒了一样。

虽然有些过头，不过若是玩家想要接触"VF.NET"，那最好是要有这样的觉悟。对初学者来说可能会有些辛苦，不过一旦踏入之后将会陷入泥沼，沉浸在这个深奥而且有趣的系统当中。只要一踏进去就很难自拔，不断地继续下去……。

编者按：HEAVY USER 就是这样顽固(笑)，基本上，此类玩家的重心普遍存在于街机厅中。在街机天国日本，HEAVY USER 尤其多，这回大家是看到原汁原味 MANIC 的内心世界了。需要说明的是，重度玩家玩的都是那些手脑同步配合的游戏。国内一些玩家 RPG、SLG、AVG 玩的很好，或钻研的很深，但他们所做的，任谁都能实现，只要你想实现。SP 说天语"绝对"打不通 FFX，天语很奇怪，为什么打不通？有什么打不通的？十几年的街机生涯爆机数量虽不多，但也不算少了，1945 我都能打到 2-5，我为什么打不通这个 RPG？(爆笑)后来我们就形成了互相嘲笑对方的局面。总的说来，天语被大家笑话的时候多一些，因为没玩过什么 RPG 嘛(倒。这回编辑部添装备了，咱们倒要看看会不会玩(笑))！虽然高难度 SLG 在算步儿时是很费脑子的，但我们只要算好了，也就能过关了，但 ACT 不行，光算的好没有用，还得操作得当，否则仍然过不去。至于 RPG，说句实在话(请不要骂)，我觉得没有什么难度可言，只不过有个语言关罢了——但是不看文字我们照样通关(爆笑)。

于是就产生了一个怎样玩游戏的问题，考虑到"街机广义 ACT 耐玩度之设计思路"这个话题深奥而带有一些玄虚，我们今后慢慢讨论。不过编者可以告诉大家，任天堂的几乎所有 ACT 和 RAC，在互联网上都有排行榜。它们，绝不是"小孩子"的游戏，而是 HEAVY USER 挑战自我的最佳拍档！

——Today's Navigator——



龙爷
(ドラゴンじじい)

在"2"、"3"、"4"里面有着 100 连胜的记录，连胜能力相当强的舜帝使用者。适度的对战让人不倦怠，似乎是连胜的秘决。比起大赛，本人比较喜欢在店家里面的对战。

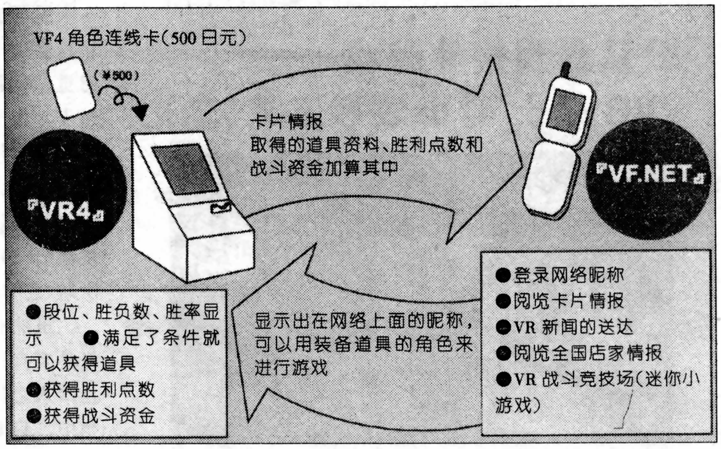
"VF.NET"的主要项目

连线方法

选单一览表➡游戏➡游戏总合➡SEGA·MODE➡VF.NET(月租费 300 日元)

■透过迷你小游戏来培育角色（※1）

从 13 位的 VR 角色里面选出一个人，然后加以培育的小游戏“VR 战斗竞技场”。透过训练可以来培育攻击、防御、速度、知力和运这 5 项能力值，然后取得新的技巧等东西。而培育过后的角色，也可以拿来和电脑或者是其他的玩家角色来进行战斗，若是胜利就可以获得战斗资金。成长到一定的程度就会提升等级，在打倒最后出现的头目之后就算全破游戏。随着等级的提升，可以获得贵重的手机音乐、图像和“VR4”专用道具等东西。此外，透过使用战斗资金，也可以在商店里购买道具等东西喔。



■透过 E－MAIL 来传送 VR 新闻（※2）

自己所设定区域的大型电玩机台里，若是有其他的玩家连胜，或者是持有着指定段位的玩家出现的时候，就会即时地透过 i－MODE 来将情报传送给玩家。选定的地区以都道府县做为单位，最多可以设定 3 个地区。而连胜数和段位等则可以进行细部的设定，透过这个系统，跟自己实力相近的人出现在店家，玩家就可以马上得知。此外，送达的“VR 新闻”，一天最多有 5 封。玩家也可以配合自己一天的行动，来设定送达新闻的时间带喔。

■得知全国的街机情报（※3）

玩家可以观看全国的店家和关于玩家的各式各样情报。像是设置有“VR4”的店铺其盛况情形、还有该店家内个人和队伍的胜利点数排行榜等都可以进行确认。此外，比赛数、连胜数、败场数等，全国的玩家资料也会在各部门作成排行榜，提供玩家阅览，玩家可以一眼就确认全国有实力的玩家们。另外虽然在现阶段还无法利用，之后也会有直接取得有名玩家情报的项目。还有，这部分的大型电玩情报，即使不登录也依然可以阅览（在“VF.NET”上面登录的话，每个月必须交 300 元的费用）。

■观看卡片情报（※4）

在大型电玩机台上面使用 VR4 角色连线卡，并且在“VF.NET”上面登录之后便可利用的项目。在登录卡片上，玩家可以设定在玩“VR4”的时候，画面上所会显示出的网络昵称。玩家可以阅览总合胜利点数、卡片登录的角色段位、战绩和对战对手所给予的评价等项目。此外也可以对过去交手过的对手其战法进行评价，要从积极的、技术超高等 10 个项目里面选一项来投下一票。另外，在“VR4”中获得的道具可以在角色身上进行装备，这部分资料也会显示在“VR4”的画面上。

■组成队伍（※5）

玩家可以和有进行卡片登录的人组成队伍。因为会将队伍内成员的胜利点数合计起来显示，所以可以享受到跟其他队伍竞争得分的乐趣。此外，也可以设定象徵队伍的徽章，这部分也会在游戏的画面上显示出来喔。

■其他的项目

关于“VF.NET 各种设定”，主要为网络昵称、E－MAIL 信箱的变更、VR 新闻的送信设定和脸模样显示的 ON·OFF 等的设定。此外，也可以输入自己的 PR。这些会在游戏情报中显示，其他的玩家也可以进行阅览（现阶段还不能阅览）。其他方面，当玩家忘记招式指令的时候，也可以透过附有检索机能的“VR4 技表”来查询。



←这是不是 i－MODE 手机上的迷你小游戏之画面？



←这张某韩国网站上的“PS2 版画面”与 11 月 23 日号《德利麦加》P180 右上角的街机图片一个样子！移植度 101%！可问题是，还有好几张“PS2 版”画面，分明是街机的（证据确凿）。日本权威媒体还没有公布任何 PS2 版画面（FAMITSU 会注明版本），美、韩网站闻风而动。

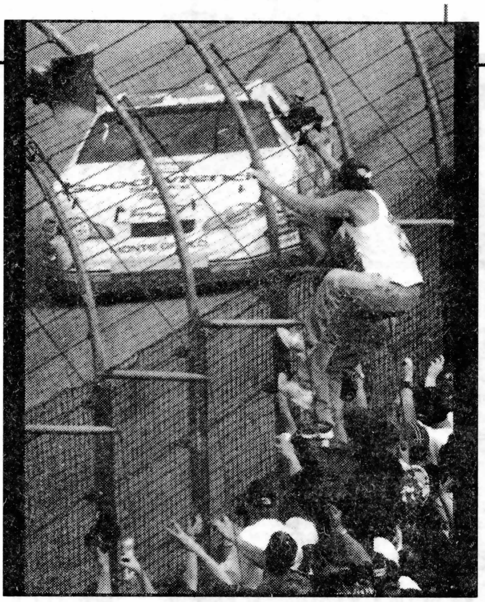
文/偏执狂

3RD 人物分析

■肯：作为隆的竞争对手存在的 KEN 在本作中绝对是一线实力角色。首先他拥有最平衡的力量与速度比，高 DASH 移动与不俗的攻击力是常人所不具备的，还有就是肯的很多攻击方式都是多 Hit 的，给对手的 BLOCKING 带来难度。招式性能也有过人之处，普通技方面站中 K 可用于阻截对手，且能变化成中段判定的特殊技踵割；站重 K、蹲重 K 可用于中距离牵制，切勿过近使用；跳中 K 很容易形成逆向；而 TC（限定连击）站中 P、站重 P 亦具有极高的使用度，在此 TC 后接小升龙或 SA 则是肯的核心连技。肯的必杀技性能与隆同中有异，波动就不说了，各强度及 EX 版的升龙变化十分明显，而其中小升龙最为实用，因其下落速度快，所以能在对空及角落时连用两次，比如版边时 TC→小升龙×2 威力就十分惊人；肯的旋风脚比隆的更实用些，地上旋风脚用来回避和换位都不错，空中旋风脚如果是 EX 版的话会呈抛物线快速落下，还有浮空甚至是逆向效果，使追打成立。肯的 SA 中以升龙裂破“最破”，蓄气时间长、破绽大、威力普通；神龙拳的对空性能显著，只可惜气槽太长，威力也比真升龙拳差些；相比之下疾风迅雷脚的选用频率最高，蓄气快、无敌时间明显、气槽有 3 行之多都是其优点，一定程度弥补了其攻击力方面的不足，且普通技与疾风迅雷脚很容易形成连技，使之成为命中率最高的 SA 之一。“移动高速、连技纯熟，利用有限的招式（仅三招必杀技）创造无限的可能”算是使用肯的入门思路吧！?



梦美感受●加强了我对时间的理解，明白什么是“寸金难买寸光阴”。真是“台上一秒钟，台下十年功”。（辽阳市 龚名） ●感觉让人身临其境，速度感超强。可谓刀锋上的舞蹈！玩的就是心跳。（河南南阳 曾君）/天语：拥有 GBA 的朋友，可以试一下“AGTA”——本刊以前有过介绍。它绝对有梦美的感觉。



http://daytona.dricas.ne.jp/

今天，你破记录了没有？

往事难忘！
硬派永存！

收件人：< uni41@sohu.com >/主题：攻略/日期：2001年11月19日 18:00

老大：

我近日苦苦思索如何应付李冬梦，但我这人最大的缺点就是：自己心里清楚，但表达不出。文章只好作罢，让你失望了，对不起！

以下是那名日本人的走法：

——日本 UNICORN 达人/沙漠道 2分43秒——

独角M胎(MH与H胎可) 弯道顺序为：复合弯A(右左)，复合弯B(右左)，盲弯C(下坡左)，D弯(左)，E弯(右)。

A弯：降为3档刹至280后立即在3档状态下油门全开，过了右弯后可挂4档过左弯。290以上脱出。

B弯：3档状态下油门全开过(287)，中途不可挂4档。

D弯：降档甩尾过，档位变化4——1——4。

此道除D弯外，其余弯都是油门全开过！

疯的司机、REZ迷：李翊丰

诠释RAC真谛？R5不够格！

本栏之前登过的"李达人火箭成绩"存在一块原装记忆卡中，天语至今没有归还作者，编者想是把梦美的"真价"让广大赛车游戏爱好者见识一下(通过先进设备，REPLAY画面可能会收至"电新"光盘之中)。"见识"这个词，我想用到这里并不过份——因为当李翊丰几天前把日本某些高人的走法下载并研究之后，也觉得自己的水平"尚有一定差距"，火箭还有"巨大提高空间"。所有赛道的火箭全程驾驶之超高速画面以及技巧，天语将通过不同的视点来向大家作一说明。不过，目前阶段日本国内外梦美高手(多藏于FREE RUN模式中)正研究新技术，梦美的进步是无止境的。

天语：既然大家都姓李，则不必"应付"。冬梦读者的信代表了部分玩家的意见，我看后深受感动。品味游戏的角度不同，大家可以各抒己见，今后读者还可以在龙哥热线中讨论许多和游戏有关的问题、话题。

言规正传，老猴，我没说错吧，100字以内搞定梦美一条赛道是没有任何问题的。玩游戏玩到一定层次之后，就会发现于游戏真正有用的技巧并不多，日本达人的攻略不也很简单吗？在街机厅中，"动作、射击、格斗、赛车"游戏的高手，其实就比所谓LIGHT USER高明一点点而已。就那么一点点——这可是我长期观察出的结论哦(笑)。

菜鸟(绝无贬意)想要转变为达人(绝无褒义)，需要努力理解游戏的操作，细节处唯自己体会。如果只是达人理解，我们不理解，那没有用——一款本应得到重视的优秀游戏在我们看来，仍然可能是"垃圾"。

梦美沙漠城，难度超越海边，其赛道设定简直可用"蹊跷"来形容，弯道对玩家驾车过程的细部操作技巧要求之高，编者发誓其他任何赛车游戏与之相比都会显得极度幼稚。硬汉可直接使用独角挑战沙漠，早先日本榜上除了前两名是火箭，剩下的几乎是清一色的摩托，可知高手对沙漠独角也是有所顾忌的。

日本高手的攻略，编者早在李读者来信时就有体会，李读者还画了庞大而精致的地图和车体姿势图，因天语有超摩挑战经历，因此看后极其感动。此番天语为初学者奉上"沙漠城攻略PBS版"。无论您在其他赛车游戏中是何等威风，我们希望您能试一下梦美，并请用心体会。

PBS可配最硬胎。

复合A弯：右弯前必死记切点(为了确保每圈都能有进步，请严格要求自己并强行记忆切入点同时钻研车体线路)，当你看到路左侧有四个招牌时，预示着即将切弯。掌握好距离，稳住车，路外侧先轻点一小脚，然后迅速降至3档以辅助控速，过弯时的手脑配合这里详说不能，但是，一、向右打轮的过程中，就已经回档了。二、出弯时必须280或以上方为圆满。

只要右弯280切出(重要前提！)，则后面的左弯以PBS的抓地不会遇到太大问题，油门半虚半实，一方面调整线路至路外侧，一方面找抓地，全开高速打轮过之。冲CP的速度若达310则合格。若之前的右弯不保，速度损失十公里，出第二个弯时很可能损失30公里的速度，而这30公里又直接影响到B复合弯。

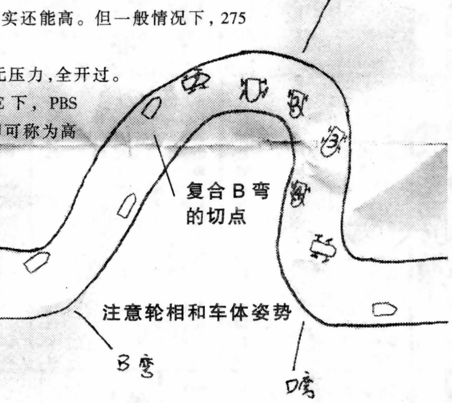
复合B弯：之前的直路全速，切弯前取位外侧，首圈时可看到空中的热汽球，这大约是告诉您，该拐了(请记准切点)。远距点刹减速至300附近，右满舵并降档，大力甩尾，这时会感觉车体一下子转了过来，朝路右侧岩石撞去。此时精神高度紧张，找油或松油，一个左满舵接摇杆回中或微控，把车姿调准，回档，然后利用PBS优异的抓地直接切下一个左弯，理论上是外侧切，但是由于此复合弯的衔接的极为神奇，所以第二步与第一步关系密切，如果右弯保住了，则左弯很自然的就可闯过(注意：要一气呵成，强力左舵时车头仍似乎朝护沿撞去)，以硬制PBS来说，285以上过没有任何障碍。但如果技术不纯或运气因素，这第二个左弯只能275左右过。

盲弯C：之前有个小立交，进去时就要想着，"前面是盲弯"，因为看不见弯，所以要很小心的并线——从路右侧向路左侧运动，这是一个过程，起始动作一定要早(等你看到弯路近在眼前时，再怎么用力打轮也是白搭，车尾一定进沙)，切弯时车子必在弯道内侧，胆小者300过弯及格，315则大功告成。全开豪放脱出此弯，亦可谓沙漠难点之一(此弯PBS最适)。

D大弯(左弯)：非常讲究技巧，属于极品弯。若C弯脱出顺利，则全速直路冲C，但要提前将车调整在外侧(注意摇杆力度，不要蹭上路右边沙子)，目测当前车体与弯道切入点距离，做好准备。通过对手柄的精妙控制，此处天语可以用H胎PBS以285脱出，整个过程还是"超轻点刹·迅速降档左满舵强引(甩尾力度较大)·迅速回档找姿(一定要在摇杆回中之前回档，然后COUNTER STEER找姿)"，以前认为275过就了不得了，其实还能高。但一般情况下，275亦满意。

E右弯：PBS无压力，全开过。

SINGLE MODE下，PBS应2分50以下，即可称为高手，毋需验证。



这是李翊丰手绘的沙漠巨图(部分)，对应UNICORN。PBS原理也是一样。恰为本文中的B复合弯。

PS2的手柄在赛车游戏中不太灵？

有人敢这样说么？我敢(笑)。个人觉得还是用方向盘玩好。对于RAC而言，PS2手柄小摇杆的位置安排不合理。难以容忍的是，油门及刹车竟以普通键来代替，全无ANAOLOG操作。如果说GT3是一款"超真实"的游戏的话，那么PS型手柄将严重阻碍玩家获得手感。若大家在游戏中打开有利于平衡驾驶难度的设定，情况就会更糟！(注：电软推荐的梦美，可以使用完美的DC手柄来获得史上最强之专业级模拟驾驶感)

梦美●此物本应天上有，人间难得几回玩。(安徽六安市解放军94619部队51分队 姜燕俊)/天：我看了你画的画，发现你的心很细——你画的人物神态好极，佩服。另外向读者通报，李翊丰说他们在"疯的1代"的NORMAL难度下能打到9千多分，EASY则可2万多，欢迎广大重度玩家投来成绩或心得。

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40平米维修车间。
维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证：所有修好的机器均保修半年。
收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机24小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

原装主机

GB皮卡丘限定版彩色手掌机	*440*
GB普通彩色手掌机	*415*
GB限定版超薄手掌机	*345*
GB普通超薄手掌机	*298*
GBA原装主机	*600*

(以上主机邮费均为20元)
(凡购彩机.薄机均送GB卡一盘)

GB周边配件

GB 千浩充电宝(彩.薄通用)	43	GB 万用小包	8	GBA 防紫外线保护贴膜(原装)	40
GB 彩机专用充电器	28	GB 万用对打线(四头)	13	GBA 防紫外线保护贴膜(组装)	8
GB 薄机专用充电器	28	GB 普通对打线(两头)	8	GBA 对打线	16
GB 笔式充电器(彩.薄通用)	28	GB 屏幕(彩机.薄机.厚机)	8	GBA 皮套	10
GB 普通电源	10	GB 彩机扩充振动手柄	68	GBA 高亮小灯	15
GB 原装电源	15	GB 摇杆(彩机\薄机\厚机)	10	GBA 盔甲(带组装贴膜)	20
GB 2合1放大镜(带灯)	13	GBA 稳压充电器(带指示灯)	40	GBA 耳机+手链	18
GB 高亮小灯	9	GBA 充电器+电源	28	GBA 收音机+耳机	30
GB 彩机专用盔甲	20	GBA 2合1放大镜(带灯)	15	GBA 摇杆	12
GB 机壳(彩机\薄机\厚机)	28	GBA 小包	20	GBA 原装卡盒(四个一套)	10

所登配件邮费五元

GBA 单卡 免邮费

蜘蛛人	105	ZOE	105	钻地小子	80	瓦莉奥世界	100	皇家骑士团	100	雷霆战机	85	美版黄金太阳	125
玛莉奥	80	恶魔城	90	奇奇怪界	80	机器人大战A	100	风之克罗诺亚	80	顶极GT	95	古宅疑云	110
龙战士	80	街霸2	100	黄金太阳	95	游戏王5	100	信长野望	100	玩具兵	75	DOOM	100
快打旋风	80	恶魔城中文	95	蚯蚓战士	95	桃太郎	100	大战略	80	丛林大冒险	80	崔西的聚会	90
沙罗曼蛇	100	寂静岭	155	Q版赛车	100	大富翁	105	幻想水浒传	80	F-14战斗机	85	高尔夫大师	110
泡泡龙	95	啾啾火箭队	95	玛莉赛车	80	侏罗纪过关	105	雷曼	105	失落的帝国	80	饲养独角仙	125
炸弹人	85	蜜蜂大冒险	100	F-ZERO	90	纯情房东	135	俄罗斯方块	95	凯撒赌场	100	钢牌战士	110
机器猫	110	洛克人	98	拿破仑	110	KITTY猫	130	小龙斯派罗	110	火焰摔角	100	游戏王(怪兽)	110
爆热躲避球	95	全日本GT	90	侏罗纪育成	100	最终行星	95	鸟人战队	95	X-MEN	100	越野摩托车	95
GTA赛车	85	柯纳米赛车	80	怪兽猎人	110	魔法气泡	95	终局高尔夫	110	智能赛车	98	哈利波特	110
J联盟足球	110	航空管制官	110	筋肉番付	110	蝙蝠侠	110	南梦宫合集	90	怪物公司	98	机械军团	105

GB手掌机单卡

口袋水晶中文	30	古墓丽影1中文	46	萨尔达时空章中文	30	坏玛莉2	32	勇者怪兽篇2中文	52
口袋金中文	26	古墓丽影2中文	65	萨尔达大地章中文	30	坏玛莉3	32	鬼屋魔影IV	55
口袋银中文	26	洛克人X	25	口袋翡翠中文RPG	28	第二次机器人中文	25	数码暴龙RPG口袋版	62
牧场物语3中文	26	洛克人2	25	口袋钻石中文RPG	28	格斗99/2000	32/32	星之海洋	46
牧场物语4	50	游戏王1中文	32	鬼武者中文	35	街霸3	30	数码怪兽2001	55
三国志2中文	25	游戏王2中文	45	合金装备中文	52	实况2000	40	机器人F完结篇2代	83
太空战士8中文	24	游戏王3中文	25	海盗军团	46	名侦探柯南—五代	55	风来的西林2	46
大富翁中文	24	游戏王4中文	60	1942	28	真女神转生白之书	36	勇者斗恶龙3中文	45
七龙珠中文	24	口袋红中文	24	彩虹六号	32	封神榜中文	56	蜘蛛人2	33
萨尔达中文	25	口袋绿中文	24	纹章传说中文	50	孤岛冒险1/2中文	28/46	机器人F中文	25
樱花大战	43	口袋青中文	24	心跳文艺、体育中文	43	97格斗	24	炸弹人红	40
勇者斗恶龙中文	32	口袋黄中文	24	勇者斗恶龙怪兽2	50	勇者1+2中文	33	鬼屋魔影中文	70

新卡推荐

樱花大战中文版	65
黄金太阳中文版	57
水晶版数码暴龙	70
口袋怪兽明珠中文	48
哪吒中文	48
网络机器人	47
口袋妖怪卡片之战中文	46
徽章机器人3	40
红色警戒	72
格斗天王2002	54

大惊爆 GBA专用合卡 25元

GB手掌机合卡

004001	第二次机器人大战中文 太空战士4中文 吞食天地3中文 三国志中文	38
004002	牧场物语2中文 大战略中文 侏罗纪3中文 大富翁中文	65
004003	牧场物语2中文 三国志中文 第五次机器人大战中文 游戏王3中文	46
004004	口袋金中文 口袋银中文 吞食天地3中文 三国志中文	54
006001	银口袋中文 魂斗罗6 太空战士4中文 第五次中文 大富翁中文 七龙珠中文	50
006002	95格斗 96格斗 97格斗 98格斗 99格斗 2000格斗	52
007001	勇者斗恶龙中文 第五次中文 三国志3中文 七龙珠中文 忍者龟3 小精灵 玛莉医生	52
008003	96格斗 饿狼传说3 男儿当入樽2 幽幽白书4 双截龙2 玛莉兄弟 玛莉医生 坦克大战	45
009001	97格斗 双截龙1 双截龙2 双截龙3 魂斗罗1 魂斗罗2 小叮当 雪人兄弟 炸弹王	50
010001	96格斗 95格斗 热血足球 热血硬派 热血高校 热务新纪录 热血进行曲 热血时代剧 热血排球 热血赛车	40
010002	96格斗 95格斗 玛莉3代 玛莉2代 玛莉医生 超级玛莉 玛莉网球 玛莉砖块 玛莉蛋 玛莉水管	45
010003	97格斗 龙珠Z SD格斗 魂斗罗2 双截龙3 雪人兄弟 玛莉医生 方块2 坦克 大富翁	48
010004	口袋青 口袋绿 口袋红 第四次机器人大战 太空战士4 信长野望 玛莉医生 坦克大战 网球 炸弹人杰克	32
010005	铁拳3 幽游白书3 洛克人2 99篮球飞人 叮当2 冒险岛2 忍者龟3 云斗罗6 热血足球 蝙蝠侠2	28
011001	太空战士4中文 三国英雄传中文 三国志3中文 天神怪战 海陆空大战 第四次机器人大战 信长野望 神机世界3 吞食天地3 太空大帝	38
012001	口袋妖怪金中文 口袋妖怪钻石中文 洛克人X3代6 皮卡丘乐园 蜡笔小新4 冒险岛2 玛莉欧4 玛莉耀西的蛋 玛莉欧兄弟 玛莉欧网球 玛莉欧医生 玛莉欧撞砖	62
012002	狮子王 龙争虎斗 王者之剑 钻石大冒险 烈火战机 炸弹超人 泡泡幽灵 水管之梦 失落的水晶 恋爱方程式 空手博击术 越野机车	35
013001	牧场3中文 水晶中文 皮卡丘乐园 明星篮球 明星足球 坦克大战 炸弹杰克 无赖战士 米奇老鼠 玛莉医生 俄罗斯方块 玛莉网球 打砖块	55
014001	牧场3中文 牧场2中文 皮卡丘乐园 小精灵 猫捉老鼠2代 玛莉医生 玛莉网球 魂斗罗6 炸弹杰克 智慧弹跳珠 鳄鱼龙 甜心超人 唐老鸭 兔宝宝	55
015001	96格斗 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血高校躲避球 忍者龙剑传 碎石战士2 明星篮球 雀四郎 琉球2 泡泡龙 神龙传2 蝙蝠侠2	38
015002	96格斗 幽幽白书1 幽幽白书2 幽幽白书3 幽幽白书4 乱马1/2 街头格斗 元祖快杰 鲤鱼先生 妖精传说 所罗门之谜 企鹅乐园 疯狂大射击 玛莉网球 扑克大集合	43
016001	口袋妖怪金中文 皮卡丘乐园 蜡笔小新 战斗忍者蛙 双截龙 四人麻将 玛莉网球 小矿工 热恋四驱车 坦克大战 摩托车大赛 啄木鸟 炸弹人杰克 火焰作战 香港 玛莉医生	45
018001	冒险岛2 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血躲避球 忍者龙剑传 碎石战士 明星篮球 雀四郎 琉球 泡泡龙 米老鼠 怒之要塞 兔宝宝 神龙传 蝙蝠侠2	45
020001	口袋精灵水晶中文 萨尔达时空章 皮卡丘乐园 口袋弹珠台 三国志3中文 数码暴龙格斗篇 双截龙3代 蜡笔小新4代 超级麻雀 旋转方块 俄罗斯方块 超级运动员 四川省 打砖块 智慧方块 屠龙战士 玛莉医生 保龄球 太空防卫战 魔术方块	68
026001	96格斗 泡泡龙4 泡泡龙3 激龟忍者传3 超级玛莉兄弟4 彩虹岛 双截龙3 兔宝宝世界 菲力猫 玛莉医生 太空侵略者 越野机车赛 智慧方块 格斗王 超彩泡泡龙 射击泡泡龙 激龟快打3 N64玛莉 彩虹乐园 街头快打3 卡通世界 猫的世界 玛莉药丸方块 太空争霸战 机车大赛 益智方块	38
030001	首都高速赛车 玛莉兄弟 坦克大战 玛莉医生 越野机车赛 俄罗斯方块 超级玛莉 轰炸人 麻雀王2 米奇冒险记 方块2 玛莉世界 反攻坦克 恋爱干线等	25

GB二合一无敌金手指 价格58元 邮费5元

精装彩印攻略书

最终幻想VII	27	基恩系谱	20	J联盟创造球会3	16	GBA恶魔城	20
最终幻想VIII	23	射击版维罗尼卡	22	寂静岭	22	GBA游戏王5	23
最终幻想IX	15	机器人大战α外传	20	寂静岭2	20	GBA皇家骑士团	20
最终幻想X	20	机器人大战α(DC)	20	鬼泣	20	GBA机器人大战A	20
永恒传说(原装)	25	SD高达G世纪F	25	恐龙危机1+2	20	GBA黄金太阳	18
勇者斗恶龙7	20	SD高达G世纪if	20	纹章传说	20	GB无敌霸王金手指	18
射雕英雄传	20	SD高达英雄传	20	吸血迷城	20	GB口袋妖怪钻石.翡翠	15
大航海时代IV	20	恐怖反应1+2	20	三国志VII	23	GB勇者斗恶龙怪兽篇	20
合金装备	25	鬼神降临传	20	樱花大战3	18	GB勇者斗恶龙怪兽篇2	20
合金装备2	20	战国梦幻	20	莎木	15	GB星之海洋	18
生化危机3	15	牧场物语3	20	莎木2	20	GB口袋妖怪金银小本	13
生化危机(枪版)	20	真三国无双2	20	病血(Illbleed)	20	GB口袋妖怪水晶小本	20
龙骑士传说	27	寄生前夜II	15	鬼武者	20	GB坏玛莉3	20
女神异闻录罪与罚	20	寄生前夜1+2	20	GT3(原装中文版)	20	GB牧场物语2	20
午夜列车	20	鬼屋魔影4	15	永恒的阿卡蒂亚	23	GB牧场物语3	20
游戏王(PS)	25	放浪冒险谭	20	拳皇2001	22	GB红之书.黑之书	25
龙战士4	20	实况足球5	21	恶魔城年代记	20	GB白银兽机神	15

PS\DC\PS2 究极金手指宝典	25
PS 金手指99秋冬版	15
PS 金手指宝典	12
DC 2001金手指秘技宝典	22
DC 世纪金手指全集	28
DC 2001金手指大全集(附带金手指盘)	20
DC 金手指大全(附带金手指盘)	18

PSII三百余款精装软件，品种多、游戏新、质量好。
土星经典游戏数百款，3DO多款经典游戏供您选择。
PS、DC千余款游戏，包装精美，价格极低。

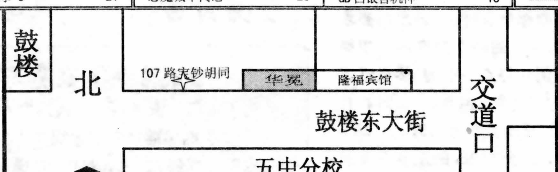
本店现有VCD、SVCD、DVD通用跳舞毯，附送真人伴舞VCD跳舞软件。暑期特惠价：95元 **邮费15元**

攻略书邮费：5元

二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机（PS、DC、GB、PS2等各类主机）游戏机以旧换新业务，并出售二手次世代游戏机。

机会多!! 实惠多!!



北京市的顾客请乘107路电车或815路空调车宝钞胡同下车，马路北侧，隆福宾馆隔壁，五中分校对面即是本店。

价格特惠 莫失良机!!

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街179号 **收款人：**李欣
邮政编码：100009 **联系电话：**010-64053225

优质低价 尽在华冕

北京万和一族电子销售中心
GAME购物天地

北京宣内店:宣武门内大街139号　TEL:010-66014609
天津店:南开区鞍山西道龙井里3号楼底商　TEL:022-27375476

PS2主机	2650元
DC主机	680元
PSONE主机	680元
GBA主机	590元
NGC主机	2450元(送正版软件)

品质的保证
服务的热情

1 GBA卡带荟萃，种类繁多，新货不断。
2 北京天津商店均开展GBA卡带换卡项目。
3 大量GB卡带销价处理，欢迎从速选购。

机器人大战A	100	怪兽猎人	110	坏玛莉	90	桃太郎	90
黄金太阳	90	育成怪兽	110	雷曼	80	星际交流	85
皇家骑士团	90	拿破仑	90	蚯蚓战士	100	GT赛车	70
龙战士	70	育成足球	110	丛林冒险	100	GTA赛车	70
无限之旅	85	航空管制官	85	侏罗纪公园	110	F1赛车	85
纯情房东俏房客	110	游戏王	90	洛客人	100	柯纳美赛车	100
风之克罗诺亚	70	游戏王5	100	金刚大冒险	130	玛莉奥赛车	70
幻想水浒传	110	恶魔城	85	叮当机器猫	80	快打旋风	80
钢牌	110	恶魔城中文	90	绿色兵团	100	街头霸王2	90
机甲宝红	110	蜘蛛侠	100	奇奇怪界	90	美式拳击	75
ZOE	100	X-MAN	140	炸弹人	70	火爆摔跤	75
耽美梦想	140	玛莉奥	80	大冒险	90	大富翁	80
成龙	85	异形	85	亚特兰蒂斯	75	冲击世界杯	110
滑板小子2代	100	鬼屋凝魂	85	哈里巴特	100	三国志	105
心跳	130	辛普森	85	大战争	75	F14	75
城堡要塞	85	魂斗罗	100				

邮购查询 010-66014609

欢迎惠顾天津河北路店 TEL:27315168
地址:和平区河北路21号(万泉道与河北路交口)



高达模型秀
2002年贺岁版火暴出击!

4

更为诱人的机体，更加实用的文字，隐藏的巨大惊喜，都将在高达模型秀2002年贺岁版中出现!

原定价19.8元不变，印数有限，现开始预定邮购!

《高达模型秀3》已经上市，现正热卖中!

汇款地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号春城书社　邮费免收，只收挂号费2元
收款人：薄国庆　邮政编码：100026
咨询电话：010-64447183

Gnet 北京航天新亚数码科技有限公司

新亚网上邮购商城(丰富游戏产品任您选购)

GBA主机 598元(日本原装)		GBA充电器+电源	25元
GBA主机 588元(香港代理)		GBA2合1放大镜(带灯)	15元
GBC主机 420元(日本原装)		GBA小包	20元
GBC主机 410元(香港代理)		GBA防紫外线保护贴膜(原装)	35元
PS2主机 2290元(日本原装配置)		GBA防紫外线保护贴膜(组装)	10元
PS2主机 2780元		GBA对打线	18元
(日本原装配置加DVD游戏直读)		GBA皮套	10元
Xbox主机 4350元(全原装配置)		GBA高亮小灯	15元
NGC主机 1980元(日本原装配置)		GBA盔甲(带组装贴膜)	20元
GBA配件		GBA耳机+手链	27元
GBA扩充、充电、振动手柄	53元	GBA原装卡盒(四个一套)	10元

众多商品邮购请查询 中国专业游戏网
WWW.chinagetn.com

各种攻略书一律18元(免邮费)

中国专业游戏网
WWW.chinagnet.com

航天新亚公司面向全国经销商批发TVGAME游戏产品

主要包括:

PS、PSone、PS2、DC、GBA、GBC、SNK、WS、GAMECUBE、Xbox、PC等游戏主机、软件、卡带及其周边配件，并批发各类原版盘及游戏精品、饰物，欢迎各地经销商与我们联系、洽谈，我们将在每个城市地区选择一独家代理。

GBA组装卡带系列(免普邮费)

日版卡名称	价格	日版卡名称	价格	日版卡名称	价格	日版卡名称	价格	日版卡名称	价格
冲击世界杯	115元	钻地鼠2	65元	超级玛莉	85元	恶魔城中文	115元	玛莉赛车	105元
街霸ZERO3	135元	炸弹人	65元	游戏王	85元	街霸2	115元	小叮当	115元
机械化军团	125元	幻想水浒	85元	拿破仑	85元	黄金太阳	115元	游戏王5	115元
三国志	125元	铁拳ADVANCE	155元	桃太郎	85元	蜜蜂大冒险	115元	皇家骑士团	115元
亿万的长者	125元	奇奇怪异	85元	啾啾火箭	85元	怪兽守护者	115元	魔术气泡	115元
爆热躲避球	65元	机甲宝	85元	龙骑士	85元	洛克人	115元	GTA赛车	115元
GT赛车	65元	F-14战机	85元	风之少年	85元	Z.O.E 2173	115元	足球J联盟	115元
F-ZERO赛车	65元	Wai Wai赛车	85元	快打旋风	85元	侏罗纪公园3	115元	特鲁内克大冒险2A	155元
赛马	65元	电流棒	85元	机械人大战A	105元	坏玛莉	115元	超级马里奥2	155元

美版卡名称	价格	美版卡名称	价格	美版卡名称	价格	美版卡名称	价格	美版卡名称	价格
怪兽公司	115元	GT赛车	85元	柯纳米赛车	85元	雷曼	115元	火暴摔交	115元
小机车大赛	105元	四合一	85元	未来机车赛	85元	赌城大享	115元	炸弹人	115元
蝙蝠侠	135元	鲁格城探险	85元	玛莉	85元	职业划板	115元	X-men	115元
冰冻的季节	135元	星际总部	85元	F-ZERO赛车	85元	蜘蛛人	115元	蜜蜂大冒险	115元
蚯蚓战士	85元	快打旋风	85元	救救孤儿	85元	阿拉丁	115元	哈里波特	125元
丛林冒险	85元	拳击王大赛	85元	恶魔城	115元	食豆鬼	115元	DOOM	115元
玩具军人	85元	轰炸所罗门	85元	雷鸟战机	115元	侏罗纪3	115元		

特别推荐:
GBA卡带烧录器:
64兆全套630元
128兆全套1180元
256兆全套1560元

北京新亚电玩城
·大规模经营面积300平方米
·地安门百货商场往北100m
·北京市地安门外大街9号

广州门市及邮购地址:
广州市西堤二号路8号南太工业品市场A1室
电话:(020)81851337　传真:(020)81900258
邮购收款人:熊健　邮政编码:510130

北京门市地址:
北京市地安门外大街9号新亚电玩城
电话:(010)64043781 (010)84021035

北京批发部地址:
北京市朝外头条甲93号瑞丰大厦103室
电话:(010)65924082 传真:(010)65958264

E:mail:game@chinagnet.com

祝贺本公司全力赞助的'2001 世界 B 级自行车锦标赛圆满成功',并将一如继往支持中国体育事业! 诚招各地加盟店

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人!
公司实力值得信赖!

分期付款

新春将至,应广大玩友强烈要求,现本公司开展简便分期付款业务(免担保人,免手续费,所有机型分期付款均为三个月。本活动截止于 2002 年 3 月 15 日)

PSONE(全配置/送游戏) 首付 600 元 月还 80 元	GBA 日版机首付 550 元 月还 70 元
DC 日/欧 首付 520 元 月还 100 元	GBC 日版首付 400 元 月还 50 元
NGC(全配置/送游戏一款)首付 1850 月还 200 元	GB 日版标准厚机首付 190 元 月还 40 元
PS7501/9002(全配置/送游戏)首付 550 元 月还 120 元	SS 原装机(全配置/送游戏)首付 350 元 月还 80 元

请玩友将个人资料(姓名、固定电话、有效证件复印件)连同首付款(须另加邮费 50 元)一起寄往本公司,我们收到汇款之后会在三个工作日内将货发出。

现本公司为您精心选配各款精品套餐!大礼包款款超值!

(套餐快件邮费 50 元/套,GB 套餐 30 元/套,主机均保修三个月)

套餐	原价	现价
套餐 1: PS 套餐(7501/9002 主机 + 原震动手柄 + 格斗手柄 + 电源 + 8M 记忆卡 + 金手指 + 20 款游戏)	原价 1107	现价 930
套餐 2: PSONE 套餐(主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 专用包 + 金手指 + 20 款游戏)	原价 1040	现价 870
套餐 3: PSONE 豪华套餐(主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 全制式液晶屏 + 充电电池 + 金手指 + 20 款游戏)	原价 1865	现价 1460
套餐 4: GB 厚套餐(厚机 + 充电器 + 手柄 + 魔术卡 + 放大镜 + 耳机 + 收音机 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘)	原价 388	现价 255
套餐 5: GBP 套餐(薄机 + 充电器 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘)	原价 313	现价 255
套餐 6: GBP 豪华套餐(薄机 + 充电器 + 手柄 + 魔术卡 + 放大镜 + 耳机 + 收音机 + 皮套 + 80 元内卡任选两盘)	原价 426	现价 330
套餐 7: GBC 套餐(彩机 + 充电器 + 透明套 + 放大镜 + 耳机 + 80 元内卡任选一盘)	原价 558	现价 480
套餐 8: GBA 套餐(主机 + 透明套 + 电源 + 充电器 + GBA 卡任选一盘或送 GBA 合卡)	原价 885	现价 760
套餐 9: DC 日/欧版套餐(主机 + 双手柄 + 电源 + 4M 记忆卡 + 震动卡 + 网卡 + DC 新产品任选一 + 10 款游戏)	原价 1049	现价 860
套餐 10:PS2 套餐(18000/35000 主机 + 直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 摇控器 + 引导盘 + 30 款游戏)	原价 3900	现价 3100
套餐 11: SS 套餐(JVC 主机 + 双原装手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 金手指 + 书 + 30 款游戏)	原价 640	现价 510

主机 (快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)

特价限定日版 DC 机(原配、带网卡、手柄)	590
PSONE 袖珍游戏机(原配,带手柄)	640
DC 美/亚/欧版游戏机(原配,带手柄)	760/640/680
PS2 游戏机(35000/18000,原配置)	2300
GBA 32 位游戏机(原配)	545
GB 厚/薄/彩机(原配)	170/200/375
NGC/X-BOX128 位游戏机(原配置/送游戏)	1450/6900

新产品 免邮费

DC-MP4 解压卡(可观看电脑格式压缩电影)	99
便携式夜视仪(可在无任何光线中看书,玩游戏等,有效距离 5 米)	99
3D 投影眼镜(看电视,玩游戏均呈现 3D 八倍放大效果)	99
52 寸头戴式液晶显示器(立体声环绕音响,适用任何游戏机)	900
DC 原装 S-端子 AV 一体线(日本国内发售,假一赔十,)	29
DC 万用上网器(浏览中英文网站,与电脑相同,送鼠标及网络游戏)	210
GBA 电视连接器(可在电视上显示 GBA 画面/港产)	190

二手货交易场

(快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)
本公司回收二手机按本区售价的 80% 计算,并可互换!

九成新 PS 机(7501/9002/9001/7502,双震手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 20 款游戏)	550
九成新 PS 5903VCD 机/PS ONE 游戏机(双手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 20 款游戏)	690/520
土星机 三洋/JVC/日立(VCD)(双手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 20 款游戏)	390/470/540
日/美/欧版 DC 机(双手柄 + 4M 记忆卡 + 网卡 + 开机盘 + 20 款游戏)	420/580/490
GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机(均送卡)	420/300/130/90/280/350
DC/PS/SS 拆件机(主机内配件均完整)	180/130/95
超任光碟一体机(送所有游戏)/32M 磁碟 + 主机(双手柄,电源,送所有游戏/送 30 款游戏)	480/320
N64 光碟机(双手柄,开机卡,电源,送所有游戏)/3DO 光碟机(20 款游戏)/SNK 光碟机(10 款游戏)	900/280/290

游戏周边

DC 原装/2M/4M 记忆卡	115/28/33	DC 原装/组装震动卡	80/24	GB 充电器/放大镜/夜用灯	23/12/8	DC-GB/NGP 模拟器	50	**本月特价**	
PS1M/2M/8M 记忆卡	14/24/42	DC/PS/SS 制转	35/28/40	GBA 放大镜/夜光灯	15/10	DC FC/MD 模拟器	60	DC 原装手柄(处理)	28
PS2/PS/DC 原装枪	360/135/75	PS/SS	270/150	GB 中文金手指/万用对战线	60/10	DC SFC/GBA 模拟器	30	PS VCD 卡(免改机)	99
DC 组装/格斗手柄	33/35	DC VGA/万用 VGA	43/260	GB 夜用灯/贴膜/皮套	10/8/8	DC MP3 播放器	30	PSONE 液晶屏(全制式)	490
PS 原装标准/原装震动手柄	35/78	DC 原装键盘/鼠标	80/50	DC VCD 卡(免改机)	40	DC 金手指/新版开机盘	16	GB 手柄/贴膜/皮套/对战线	5
PS2 原装/组装震动手柄	220/70	GB/GBA 耳机	25	PS2 原装 8M 记忆卡	210	GBA 充电器(送电源)	20	PS 原装 PDA	168

配件邮费 10 元/件

全彩功略书

GBA 攻略书		牧场物语 2/3	18	真女神红/黑	23	**PS2 攻略书**		GT 3	19	机器人 α 外传	18
黄金太阳	16	心跳回忆	16	坏玛莉 2/3	18	2001 拳王	27	**PS 攻略书**		大航海时代 4	20
机器人 A	16	萨尔达传说	18	樱花大战	14	枪神 2	27	纹章传说	18	古墓丽影 4/5	16
皇家骑士团	19	勇者斗恶龙	18	**DC 攻略书**		寂静岭 2	25	太空战士 8	21	勇者斗恶龙 7	17
游戏王 4/5	19	时空大地	17	莎木 1/2	20	燃烧战车 2	23	恐龙危机 1+2	18	圣剑传说	14
恶魔城	19	钻石翡翠	14	阿卡迪亚	23	鬼泣	22	永恒传说	22	恐怖反应 1+2	19
GB 攻略书		合金装备	15	创造球会	17	实况足球 5	27	枪神 3	19	龙战士 4(带盘)	20
金银合集	12	勇者 4	25	古墓 5	20	太空战士 10	22	恶魔城	19		
口袋系列合集	18	星之海洋	18	机器人 α	19	真三国无双	18	太空战士 7	26	邮费一本 5 元	
		水晶全攻略	17	格兰蒂亚 2	22	鬼舞者	18	太空战士 9	14	两本以上均 10 元	

PS 原版盘(有无直读均可使用),20 元/张,邮费一律 10 次/次,购买时只需填写编号即可。

编号 卡名	盘数	019 寄生前夜 2	2	055 铁拳 3	1	094 浪客剑心	1	207 幻想水浒传	1	222 北斗神拳	1	265 太空战士 9	4	303 龙珠 3and1	1
003 007 占士邦	1	029 格兰蒂亚	2	056 太空战士 8	4	115 合金弹头 X	1	211 FIFA2001	1	224 同级生麻将	1	271 柯南-3 人推理	1	306 盗墓者历代记	1
005 实况足球 4	1	035 生化危机 2	2	059 生化危机	1	153 恐龙危机 2	1	215 97 拳王	1	225 机器人阿尔法	1	276 机器人 α 外传	1	307 鬼魂力量 3	1
007 寂静岭	1	036 刀魔	1	061 放浪冒险潭	1	186 雷电	1	216 三国志 7	1	227 龙骑士 4	4	280 寄生前夜 1	2	311 时空枪手 2	1
008 永恒传说	3	037 大兵瑞恩	1	070 三角洲	1	190 街霸 ZERO3	1	217 射雕英雄传	1	251 盗墓迷城	1	281 恶魔城年代记	1	315 高达 G 世纪 IF	3
011 山脊赛车 4	1	038 大航海 4	1	071 恶魔城	1	192 月华剑士	1	218 勇者斗恶龙 7	2	252 极品飞车	1	283 游戏王	1	316 沙嘉纹章	1
013 前线任务 3	2	050 宿命传说	1	080 越南战役	1	201 GT 赛车 2	2	220 实况足球 5	1	253 北欧女神传	2	287 汽车教练	1		
017 名将	1	054 太空战士 7	4	093 燃烧战车	3	203 98 拳王	1	221 99 拳王	1	263 波波罗物语 2	3	290 太空战士 4/5/6	1		

维修配件

DC 配件 邮费 10 元/次		DC 光头/光驱	70/65	DC 手柄电组/原装手柄线	8/12	PS2DVD 直读(送引盘/图)	280
315/6258(图像芯片)	140	整套光头(支架/控制板)	130	DC 光头黑排线(数据线)	8	PS 主板手柄插头	60
315/6145(图像芯片)	170	电源开关/光头托盘	6/10	DC 手柄外壳/延长线	10/13	PS 解码 IC(送图)	30
手柄座带 PCD 板	30	手柄信号插座(20PIN)	8	DC 网卡(原装全适用)	70	PS 电源板(原装/组装)	50/35
散热风扇(铝/塑料)	25	主轴/径向电机	14	**PS 配件** 邮费 10 元/次		PSONE 光头(原装/组装)	230/160
DC 主板(好/坏)	300/180	电源板(原装/组装)	65/38	PSAV 线/端子	10/15	PS 光头驱动芯片	35

专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件,成功率不低于 90%,外地玩友可寄机修理,热线电话:010-87251033

汇款(寄货,通信)地址:北京 100055 信箱 32 分箱(邮购只限此地址) 收款人:北京信宏威达公司 邮编:100055
业务咨询:010-87251066 邮购查询:010-87251088 投诉、售后:010-87251022 批发加盟:010-87251033 (9:00-17:00,周日休息)

北京王府井展厅:新东安市场北区科宇基电器城 283 号(9:00-22:00) 路线 1,4,10,20,57,103,104,120 路王府井站下

南阳分店:河南南阳市长江路金城利宾馆 4 楼 0377-3330438 王磊
南通分店:江苏南通市南大街 198 号金城大厦北第三间 13906293913 王小露
新乡分店:河南新乡市牌坊街 6 号 王更
新乡分店电话:0373-3049886 13839051929

北京信宏威达 GB 卡产品专版

GB 新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡,一律三个月包换!						越南战役 2001	48	机器人阿尔法(中)	48
金庸群侠传(中)	60	太阁立志传 2(中)	75	大航海时代 2(中)	70	格斗王 2002(中)	50	机器人大战 F2(中)	65
航空霸业(中)	65	甲 A 足球风云(中)	60	水浒风云录(动作,中)	65	心跳回忆(文/体,中)	45	哈里·波特	48
荆柯新传(中)	65	恶魔城 2(中)	68	股市大亨(经营,中)	70	太空战士 9(中)	68	古墓丽影 2(中)	59
数码水晶(中)	65	苍狼与白鹿(中)	60	黄金太阳(中)	58	机器人大战 F 完结(中)	45	樱花大战(中)	59

GB 彩卡

游戏王 4/5(中)	58	口袋水晶(中,时钟)	29	海盗军团(中)	44	樱花大战(中)	65	孤岛冒险者(中)	27	红色警报 2	38
三角洲部队 2	43	生命(64M,冒险)	80	水浒传(中)	60	实况足球 2001	43	勇者斗恶龙(中)	28	盟军敢死队	35
合金装备(中)	47	孤岛冒险 2(中)	45	风来的西林 2	52	口袋妖怪钻石(中)	27	萨尔达传说(中)	25	鬼屋魔影(中)	68
魔法骑士 2(中)	47	勇者斗恶龙 1+2(中)	30	古墓丽影(中)	45	欧陆战线(中)	55	大富翁世界之旅(中)	28	洛克人 X5	23
牧场物语 4(中)	49	女神转生外传 2(中)	35	鬼屋 2(街机版)	52	玩具兵大战 4(中)	53	机器人大战 F(中)	26	街霸 4(震动)	48
生化危机(中)	48	麻雀补完计划	45	星之海洋	42	格兰蒂亚 2	34	三国演义 2(中)	24	帝国时代	38
勇者斗恶龙 4(中)	47	射雕英雄传(中)	55	纹章传说(中)	45	合金弹头 EX	35	悟空激斗传(中)	20	英雄无敌 4	38
大航海时代	30	口袋金/银(中,时钟)	26	幻想传说(中)	37	樱花大战	47	口袋金银合集(中)	42	心跳回忆 2	35
坏玛莉 2/3	28/29	牧场 1/2/3(中)	22/32/35	大金刚 2001	32	太阁立志传(中)	70	勇者斗恶龙 3(中)	45	1942(街机)	22
封神榜(中)	39	音乐节拍 2/3/4	30/35/45	RPG 工具 GB2	68	名侦探柯南 3(中)	52	全省 IQ 大擂台(中)	65	太空战士 X(中)	51

GB 黑白卡

第二/三/五次机器人大战(中)	21	格斗王 95/96/97/99/2000	12/15/26/30/32	GT 赛车	23	三国英雄传(中)	19	美少女麻将	18	爆笑篮球	18
口袋妖怪红/黄/蓝/绿(中)	19	三国霸王大陆(FC 版,中)	34	赤色要塞	12	炸弹人 RPG	27	四川省麻将	18	恶狼传说 RB	22
		圣斗士星矢	12	合金弹头	29	西部牛仔	12	沙罗曼蛇 2	12	光之继承者	20
				吞食天地 3(中)	19	篮球飞人 2	16	幽游白书合集	32	海底大战争	36

GB 合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
405	口袋金/银(中,时钟),吞食(中),大战略 3(中),第五次(中)	60	419	金庸(中),水浒传(中),太阁立志 2,大航海时代	155
602	萨尔达,勇者斗恶龙,三国 3,第八次,吞食,口袋绿(全中文)	60	708	数码水晶(中),口袋黄,青,绿,红,金,银(中)	125
411	牧场 2(中),三国演义 2(中),游戏王 3(中),第五次(中)	49	904	坏玛莉 3,拳皇 95,96,2000,饿狼 3,WF 摔角	55
502	口袋蓝,绿(中),三国霸王大陆(中),侏罗纪 3(中),第五次(中)	55	1302	口袋水晶,金,银,黄,红,三国 2,侏罗纪 ...(全中文)	80
413	牧场 2(中),太空战士 4(中),三国英雄传(中),侏罗纪 3(中)	55	1303	牧场物语 3(中),口袋水晶(中),NBA2000,FIFA2000......	55
420	机器人大战 F(中),勇者斗恶龙 4(中),心跳回忆(中),越南战役 2001(中)	135	1403	牧场物语 2,3(中),合金弹头 X,VR 网球,玛莉 ...	55
415	太空战士 8(中),口袋妖怪红(中),太空 4(中),侏罗纪 3(中)	50	2002	口袋水晶(中,时钟),萨尔达大地(中),第五次(中),数码 3...	65
501	太空 8(中),口袋金,红(中),三国演义 2(中),三国英雄(中)	55	13801	饿狼传说 2,3,拳皇 95,96,97,街霸 2,铁拳,柯南 ...	45

GBA 卡

心跳回忆	135	超级玛莉 2	135	黄金太阳	95	蚯蚓战斗	99	洛克人 EXE2	125	龙战士	68	X 竞技滑板	98
索尼克	145	大战争	75	游戏王	95	街霸 2	88	2002 高尔夫	99	J 联盟足球	108	恶魔城轮回(中)	95
冲击世界杯	108	洛克人网络城	99	实况足球	110	魔法气泡	96	信长野望	95	星际战警	82	皇家骑士团	95
铁拳 Advance	155	亚特兰蒂斯	72	怪物农场	115	高尔夫高手	95	坏玛利	88	鬼屋凝魂	85	机器人大战 A	95
雷龙战记 1X2	135	玛莉	78	F-ZOE	95	城堡要塞	82	Q 版赛车	92	雷霆战阵	78	猫捉老鼠	73
哈里·波特	108	GTA	80	寂静岭	130	蜜蜂大冒险	95	大冒险	69	拿破仑	85	快打旋风	70
三国志(中)	155	炸弹人	72	怪兽猎人	108	蝙蝠侠	98	大富翁	72	辛普森	83	GT 赛车	80
唐老鸭	105	X-MEN	99	F14	72	风之少年	65	乐高冒险	99	泡泡龙方块	82	街霸	90
成龙	82	育城怪兽	108	火爆摔角	95	异形	82	NAMCO 全集	75	滑板小子 2 代	95	游戏王 4	89
纯情房东俏房客	135	美式足球	84	恺撒赌城	95	魂斗罗	95	3DO 棒球	82	热血躲避球	72	震动拳击 2	75

《GBA32in1》:玛莉奥,炸弹人,蚂蚁人,坏玛莉 3···130　《GBA 4in1》:恶魔城,快打旋风,GTA 赛车,玛莉奥···270

注:GB 卡邮费 5 元/盘,两盘以上均 10 元,随机购买免邮费,本公司所售卡带保修两个月,适用于任何版本 GB 机,卡带记忆均良好!

汇款(寄货,通信)地址:北京 100055 信箱 32 分箱 (邮购只限此地址)收款人:北京信宏威达公司　邮编:100055

北京腾腾游戏(原北京腾达游戏)6 年老店真诚为您

GBA 卡:(GBA 卡每片邮费 6 元,两片 9 元,以此类推)

蚯蚓战士	95 元	轰炸所罗门	65 元	快打旋风	68 元	GTA 赛车	73 元	DOOM	93 元	纯情房东	123 元
洛克人	95 元	星际总部	68 元	玛莉赛车	63 元	皇家骑士团	83 元	火爆摔跤	93 元	机器人 A	80 元
F14	68 元	玛莉	63 元	龙战士	63 元	怪兽公司	78 元	NAMCO 全集	68 元	机器人大战 T	95 元
坏玛莉	83 元	风之克诺罗亚	63 元	星际交流	103 元	大富翁	68 元	黄金太阳	80 元	月城怪兽	100 元
游戏王 4	83 元	寂静岭	123 元	大冒险	68 元	震动拳击Ⅱ	68 元	史比狗历险	68 元	恶魔城(中文)	83 元
ZOE	93 元	智力赛车	78 元	J 联盟足球	93 元	钻头先生	63 元	X-MEN	95 元	游戏王	83 元
Q 版赛车	88 元	机器猫	93 元	蜘蛛狭	95 元	雷霆战机	68 元	恶魔城(日文)	78 元	无边际之旅	78 元
泡泡方块	93 元	钓鱼	70 元	高尔夫	95 元	拿破仑	90 元	街霸Ⅱ X	83 元	大战争	68 元
侏罗纪公园	87 元	冰冻季节	95 元	超梦滑板	80 元	炸弹人	63 元	橄榄球	78 元	奇奇怪界	68 元
KONAMI 赛车	65 元	躲避球	68 元	信长野望	88 元	GT 赛车	73 元	蝙蝠铗	93 元	玩具兵	70 元

配件

PS1M 记忆卡	14 元	6 元	PS 金手指卡	28 元	6 元	PS 手柄 PC 用接头	8 元	6 元	DC 手柄	35 元	7 元
PS2M 记忆卡	32 元	6 元	PS S 端子	15 元	6 元	PS、VCD 解码器	178 元	8 元	DC 原装手秉柄	78 元	7 元
PS4M 记忆卡	35 元	6 元	PSAV 线	12 元	6 元	PS 制转	28 元	6 元	DC 格斗手柄	34 元	7 元
PS8M 记忆卡	70 元	6 元	PS 北通大摇杆	78(振动)	13 元	PS 组装光头连马达 1 套	180 元	10 元	DC 原装格斗手柄	190 元	8 元
PS 原装记忆卡	55 元	6 元	PS 退膛振动枪	58 元	10 元	PS 组装手柄	8 元	6 元	DC 专用制转	30 元	6 元
PS 全芯片记忆卡	40 元	6 元	PSone 液晶屏(5 寸)	598 元	15 元	DC 原装记忆卡	115 元	6 元	DC、VGA 盒	50 元	6 元
PS 北同四分插	41 元	10 元	PSone 充电器	130 元	15 元	DC1M 记忆卡	26 元	6 元	DC3 合 1 手柄转换器	79 元	6 元
PS 北同多彩格斗手柄	21 元	8 元	200 瓦 220 转 110V 电源	70 元	10 元	DC2M 说明卡	28 元	6 元	DC、S 端子	20 元	6 元
PS 北同格斗小手柄	12 元	8 元	PS Ⅱ 专和电源	35 元	15 元	DC4M 记忆卡	34 元	6 元	DC、AV 线	15 元	6 元
PS 北通振动手柄	31 元	8 元	PS Ⅱ 原装振动手柄	240 元	7 元	DC 振动包	22 元	6 元	通用制转	85 元	10 元
PS 原装光枪	220 元	8 元	PS Ⅱ 振动手柄	38 元	7 元	DC 原装振动包	113 元	6 元	6 头多用 AV 线	12 元	6 元
PS 仿原装振动手柄	25 元	8 元	PS Ⅱ 原装分量瑞子	290 元	10 元	DC 光线枪	65 元	6 元	AV 分插器	15 元	6 元
PS 原装普通手柄	38 元	6 元	PS Ⅱ 原装 S 端子	290 元	10 元	DC 鼠标	45 元	6 元	太空战士纪念手表	70 元	10 元

GBA 配件:

商品	价格/邮费	商品	价格/邮费	商品	价格/邮费
耳机	14 元/6 元	贴膜(原)	55 元/6 元	透明套	8 元/6 元
电源+充电	25 元/7 元	四头连线	13 元/6 元	专用包	16 元/6 元
高亮灯	12 元/6 元	两头连线	12 元/6 元	挂带	5 元/6 元
贴膜(组)	8 元/6 元	保护胶套	16 元/7 元		

PS2 正版软件:(PS2 软件邮费每片 8 元,两片 10 元,以此类推)

三国无双 2	470 元	生化完全版	470 元	GT 赛车 3	240 元
实况 5	470 元	鬼武者	510 元	燃烧战车Ⅱ	480 元
生与死	470 元	铁拳 TT	470 元	毁灭	410 元
首都高 O	470 元	ZOE	470 元	保镖	410 元
极乐丸	470 元	鬼泣	450 元		

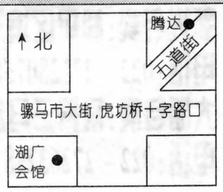
GBA、DC、PSone、PS Ⅱ、NGC、等主机价格请电话垂寻。

因版面有限所有商品未能祥列,欢迎广大玩友来店内选购或电话垂寻。

邮购地址:北京宣武区虎坊桥五道街 15 号 联系人:杨诺宾 邮编:100050

乘车路线:6 路、102 路、105 路、14 路、15 路、25 路、66 路、50 路、36 路、特 5 路、虎坊桥站下车

电话:010-63153732



河南闯关族电玩商行

特别推荐

本公司根据市场需要，从日本引进技术及生产线，独自开发适用一系列高档家用游戏机(PS2、X－BOX、PSone、NGC、DC 等)的液晶彩色显示屏，以"◈"、"闯关族"作为商标，受法律保护，有产品合格证书、三包书，面试以来，因其经济实用、使用方便、价格低廉、受到大家广大好评，产品供不应求，为回报广大用户，经研究决定，元旦、春节期间优惠酬宾，具体情况看下列广告，亦可电话联系，另公司现面向全国证征各地代理、联系电话：0371－3924564 或 13700881126

汇款地址：河南省郑州市经八路 11 号 7 号楼 13 号闯关族游戏专卖店，收款人：葛谦　邮购热线：0371－3924564 邮编：450003

主机量贩区

PS Ⅱ 35000 型(主机、正版盘 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线) 2800 元　邮费 50 元
PS Ⅱ 30000 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线) 2300 元　邮费 50 元
PSone：102/101/103(主机、原装自振、电源、AV 线) 710 元/720 元/720 元　邮费 30 元
DC：中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV 线)1000 元/850 元/750 元/750 元 邮费 30 元
手掌机：GBA/GBC/超薄 GB　585/410/290　邮费 10 元
NGC 主机、原装手柄、带游戏　1950 元　邮费 30 元　奥林巴斯眼镜电视(最新)　3300 元(带邮费)
注：所售主机均贴有受法律保护的"◈"及"闯关族"商标　监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002－500 元、9003－500 元
7501、7502－500 元
7000、5000－400 元
3000、1000－350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

特价配件区

PS Ⅱ CD、DVD 直读	350元	PS Ⅱ色插分量线	50元	DC 原装记忆卡	120元	GBA 放大镜	30元
PS Ⅱ原装 8M 记忆卡	250元	PS Ⅱ专用 150W 电源	180元	DC 万用 VGA	60元	GBA、GB 灯	10元
PS Ⅱ原装黑振	250元	PS Ⅱ高清晰 S 端子线	20元	DC 原振包	115元	GBA、GB 皮套	10元
PS Ⅱ专用 VGA	300元	PS 高清晰 S 端子线	10元	DC4M 记忆卡	35元	DC、VCD 模拟器	20元
PS Ⅱ横、竖支架	20元	DC 上网猫、盘	150/套	DC 组振包	20元	GB 专用电源	10元
PS Ⅱ DVD 摇控器	50元	DC 原装手制	80元	GBA 原装电源	40元		

GBA 组装卡

寂静岭	110 元	玛丽赛车	50 元	鬼屋丽影	70 元	侏罗纪公园	85 元
超级机器人 A	75 元	玛丽好兄弟	50 元	GTA 赛车	60 元	魂斗罗Ⅰ	85 元
黄金太阳	75 元	玛丽坏兄弟	75 元	GT 选手权	60 元	蝙蝠侠	85 元
皇家骑士团	75 元	游戏王 5	75 元	洛克人	75 元	沙曼漫 蛇	71 元
龙战士	50 元	街霸 2	75 元	拿破仑	100 元	魂斗罗Ⅱ	95 元
恶魔城(中)	75 元	快打旋风	50 元	炸弹人	50 元		
恶魔城(日)	60 元	风之少年	50 元	F－14 战机	60 元		
成龙	70 元	异形	70 元	蚯蚓战士	85 元		

邮费 10 元

最新产品

"闯关族"9 寸真彩液晶显示屏　1698 元 邮费 20 元(仅售 100 套)
"闯关族"5.6 寸真彩液晶显示屏(可收电视)698 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸微彩液晶显示屏(可收电视)598 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸真彩液晶显示屏　498 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸微彩液晶显示屏　398 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
最惠组合：PSone(主机＋原装振＋原装电源＋原装 AV 线)＋"闯关族"5.6 寸彩色显示屏 仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)
DC(主机＋原装手柄＋原装 AV 线＋电源)＋"闯关族"5.6 寸彩色显示屏 仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)

攻略书免邮费

游戏王	22	牧场 2、3	22	PS、DC 金手指大全	22
萨尔达	22	勇者斗恶龙	22	莎木 1、2	22
时空/大地	22	水晶攻略薄	22	太 8、太 9、太 10	22
薄金银书	22	水晶攻略厚	22	世纪外传	22
中厚金银书	22	勇者恶斗龙 4		梯区	22
最厚金银书	22	(上、下等)	22	阿卡迪亚	22
4 合 1 口袋	22	黄金太阳	22	恐怖反应	22

精品系列

太八烟盒	30	太＋烟缸	30
太八火机	15	太＋火机	15
太八项链	12	太＋刀	18
太＋闪光表	70	太＋坏	18
太＋男表	70	太＋钱包	25
太八情侣表	110	太＋支架	70

特别推荐

封神榜(中文)	38	文章传说(中文)	45	多侦探柯南(中文)	50	爆走战记(中文)	20	三国志 1、2(中文)	12/16	电车 GO	15	热血硬派)	35
风之西林 2	35	百金神兽(中文)	40	樱花大战	45	燃烧战车	28	吞食天地(中文)	13	2000 实况足球	23	8 合 1(三国志中文、吞食天	
星之海洋	40	007(中文)	25	越战 2001	40	太空战士 4(中文)	14	大富翁(中文)	18	胜利 11 人足球	15	地中文、第二次、复活邪战)	35
鬼屋魔影(中)(日)	60/40	2002 格斗	45	太空战士 10	35	太空战士 8(中文)	14	蓝球飞人	14	牧场 4 合 1(中文)	35	12 合 1(口袋黄、绿、青)机	
怪兽策略(中文)	50	玛丽网球	30	口袋金、银(中文)	18	96/97	11/14	洛克人 X2(中文)	15	水晶 5 合 1(中文)	35	械人大战、杰克、游戏王	45
古墓骑兵(中文)	38	水浒神兽(中文)	68	口袋水晶(中文)	19	99/2000/2001	25/25/30	鬼武者(中文)	25	金 4 合 1(中文)	32	6 合 1 口袋黄、太空战士 4、	
古墓丽影 2(中文)	55	心跳文艺(中文)	32	口袋红、绿、黄、青(中文)	13	立体街霸Ⅱ	14	盗墓迷城 2(中文)	15	银 4 合 1(中文)	32	魂斗罗 6 冒险岛 2	40
数码 RPG	58	心跳体育(中文)	32	口袋金银合卡(中文)	28	好玛丽 2、3	23	大战略(中文)	18	玛丽 7 合 1(中文)	26	10 合 1 口袋(金、银)口怪兽	
生化危机(中文)	36	口袋钻石(中文)	18	游戏王 1、2(中文)	23/35	玛坏丽(中文)	30	孤岛冒险 2(中文)	20	玛丽 12 合 1(中文)	35	(中文)梦幻之星	45
勇者斗恶龙 3(中文)	35	口袋翡翠(中文)	18	游戏王 3、4(中文)	14/38	机器人大战 F(中文)	15	幽幽白书(中文)	14	GB2in1 金手指卡	35		
大地(中文)	20	口袋洞版(中文)	30	牧场物语 1、2(中文)	15/20	第二、三、五次机战		斩红郎无双剑(中文)	18	6 合 1(96、95 饿狼、幽幽白			
时空(中文)	20	黑之书(中文)	35	牧场物语 3、4(中文)	20/46	(中文)	15/15/15	RPG 炸弹人(中文)	25	书、忍者鬼 忍者龙剑传	35		
		白之书(中文)	25	萨尔达(中文)	15	女神转生Ⅱ(中文)	20	1942	20	10 合 1(96 双截龙 1、2、3			
		红之书(中文)	35	勇者斗恶龙 1＋2(中文)	20	快打旋风	15	大金刚	18	洛克人 1、2、3 魂斗曼 1、2			

邮费一盘 8 元
每多一盘加 2 元

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◈"明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拨打投诉电话：0371－6967363 或 13700881126 联系　诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段 11 号院 7 号 13 号，电话：0371－3924564

各地连锁店如下：

新乡：闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
洛河：火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超　电话 0395－2166617 13069566675
周口：荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2－1308 勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇
许昌：光明路中段附 6 号闯关族游戏专营
手机：13069519896 联系人：杨国杰

邯郸：市北关街甲 8 号(学步桥南 50 米)游戏之家
市针织厂批发市场南门游戏之家 0310－4057181 616718 马俊国
开封：顺河区财政厅东街 14 号万顺游戏天堂
电话：0378－5963212 联系人：王林
平顶山：闯关族电玩火爆机一族平顶山建设路
5 中心路交叉口太阳城商场 2 楼　电话：13071719237　联系人：李龙
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营 0375－2908152 王先生
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564　葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775　联系人：付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话：6953031 焦水河
苑陵商场一楼 1124 档　电话：6965797 王先生

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

请认准新光、大明专卖
以免给您造成损失和麻烦。

批发另售

1. 索尼 PS1、PS2、PSone，DC 等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB 机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉 m 型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务：特聘广州技师维修 并收购索尼、DC、GB

新光专卖：和平区滨江道 91 号(劝业至解放桥中间)
电话：022－27128075(23345729)　**邮编**：300041
大明专卖：南开三马路 51 号(天商对面麦当劳南 100 米)
电话：022－27263218　**邮编**：300100

南京 兴达游戏 专卖

专业批发　价格低廉　原装正货

庆祝元旦，所有商品一律低价销售

游戏机

PS Ⅱ 30000 型 35000 型(原装振动手柄、AV 线 GT3、电源……………2700/2950 元
PSone103 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书＋火牛)…………730 元
PSone102 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书＋火牛)……………720 元
日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、上网卡)………………………700 元
美版、欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、原装碟、网卡、火牛)… 750/750 元
(邮费 50 元)
原装任天堂 GB 手掌机(保修卡＋4 节原装电池、送卡)…………230 元
原装任天堂 GB 超薄手掌机(保修卡＋2 节原装电池)………… 270 元
原装任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡＋2 节原装电池、送卡)……420 元
原装任天堂 GBA 彩色手掌机(保修卡＋2 节原装电池)……… 600 元
(邮费 30 元)

由于定稿时间限制，以上邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准

★ 新到日本精装音乐 CD，日本卡通 VCD(日语原声，中文字幕)及 SS、PS、PS Ⅱ、DC 近千种新款光碟游戏价格特低，邮费一律 15 元，现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。其它配件价格请参照其它广告的低价　邮购。为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部：南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收)　邮编：210006 查询电话：025－5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

地址

南京市中华路 357 号(原来燕桥 2 号，兴达店)
电话：025－2212108
(2、16、33、路公共车、长乐路站对面)
一楼店面，二、三楼网吧　欢迎光临

批发总部：
南京市中央门建宁路 11 号—10
(金桥市场正对面)
电话：025—5612618 范文祥

北京嘉兴游戏机经营店

快

嘉兴精品模型中心隆众开业！

好消息

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

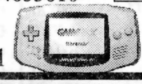
热卖中！

模型中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 6 号　热线电话：010－64035610

合金装备 2 原装手办　热卖中！最新日本原装"母指"摇控汽车隆重上市！（价格不贵呀！）

邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号　电话/传真：010－64031591



GBA 价格 599 元

本月特价主机：DC 全套配置 610 元

原装主机		
任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁震动手柄，电源，AV 线）	1890 元	邮资 30 元
索尼原装限定版 PS2 35000 型（正版 GT Ⅲ，原装电磁振动手柄，原机 AV 线，电源线）	2950 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 30000 型（原装电磁震动手柄，原机 AV 线，电源线，保修半年）	2460 元	邮资 50 元
索尼原装 PS－ONE（原装震动手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡）	690 元	邮资 30 元
索尼原装 PS－7501（双手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡）	650 元	邮资 30 元
世嘉原装 DC－欧版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年）	790 元	邮资 40 元
世嘉原装 DC－美版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年）	.750 元	邮资 40 元
世嘉原装 DC－日版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，保修半年）	650 元	邮资 40 元

DC 原装光头 140 元
原装 PS Ⅰ 光头 170 元
原装 PS Ⅱ 光头 280 元
（外省客户请电询）

掌机系列		
原装任天堂 32 位彩色手掌机	620 元	20
原装 SNK16 位彩色手掌机	470 元	20
原装百代 16 位彩色手掌机	480 元	20
原装任天堂 GB 彩色手掌机	390 元	20
原装任天堂 GB 薄机	265 元	20

GB 周边							
GB 对打线（薄对薄）	10 元	GB 薄机镜面	10 元	GB 笔式充电器	28 元	GB 原装数码相机	310 元
GB 对打线（薄对厚）	10 元	GB 厚机镜面	10 元	GB 2 合 1 放大镜	15 元	GB 原装打印机	310 元
GB 万用对打线	15 元	GB 高亮度小夜灯	10 元	GB 皮卡丘多彩专用包	15 元	GB 多彩外壳	25 元
GB 彩机镜面	10 元	GB 稳压电源	10 元	GB 皮套	10 元	邮费 5 元/件	

GBA 卡大全　GBA 卡和 GB 卡免邮费

GBA 卡									
恐龙危机	98	信长野望	85	龙战士 2	电询	垂钓巴斯鱼	75	Q 版赛车	75
恐龙岛	75	黑衣特警	75	三国志	电询	世界拳击	75	快打旋风	75
侏罗纪	75	雷神之垂	75	街霸	89	大富翁 5	75	空中管制员	75
恶魔城（中文）	95	东尼滑板Ⅱ	90	恶魔城	85	全日本 GT	75	翠儿大冒险	75
机器人大战 A	89	滑板小子	75	玛莉奥	75	GTA 赛车	75	风之古利亚	75
机甲钢板	85	极线运动	80	玛莉奥赛车	75	全明星赛车	75	少年街霸 3	电询
机甲兵团	85	3D 战机	82	洛克人	75	日本摔脚	69	格斗拳皇	电询
怪兽猎人	85	F14 战斗机	75	火爆手球	73	玩具兵人	75	铁拳	电询
ZOE	95	雷霆战机	75	蜜蜂丁克大作战	75	游戏王 5	89	沙滩曼蛇	75
幻想水浒传	78	寂静岭	115	炸弹人	75	游戏王 4	89	凶宅	75
亚特兰地斯	75	大战略	75	钻地小子	75	拿破仑	75	成龙	75
美少女战士	75	坏玛莉 4	90	叮当大冒险	75	蚯蚓战士	75	哈哩博特	96
X－MEN 战士	92	黄金太阳	89	超级猛男	110	模拟赛马	95	雷曼	96
蜘蛛侠	92	皇家骑士团	89	逃太郎	75	日本 J 联盟足球	110	纯情房东	100
罪恶工具	110	龙战士 1	75	麻雀刑事	75	高尔夫球	75	扁蝠侠	75

GBA 配件邮费 5 元	
GBA 格斗摇杆	15 元
GBA 格斗手托	15 元
GBA 原装放大镜（带灯）	35 元
GBA 高亮度夜视灯	25 元
GBA 对战线	18 元
GBA 原装屏目	15 元
GBA 高效充电宝	25/55 元
GBA 专用包	28 元
GBA 格斗盔甲	19 元
GBA 黄金太阳（攻略）	20 元
GBA 皇家骑士团（攻略）	20 元
GBA 恶魔城（攻略）	20 元
GBA 机器人大战 A（攻略）	20 元

GB 游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB 彩色单卡 免邮费

特新推荐

哈哩博特	55 元	赌神之战－野猫	58 元	时空之章（中文）	29 元
红警（中）	68 元	勇者斗恶龙 3（中文）	44 元	大地之章（中文）	29 元
口袋怪兽卡片（中）	48	圣火徽章	45 元	心跳回忆（中文）	50 元
白之书（中）	60 元	炼金术士 中文	68 元	真女神转生（中文）	42 元
恶魔城 2（中）	68 元	牧场物语 3 中文	29 元	合金装备（中文）	38 元
口袋明珠（中）	48 元	古墓丽影（中文）	58 元	名侦探科男（中文）	60 元
越南战记（真）	55 元	樱花大战（中文）	68 元	鬼武者（中文）	29 元
封神榜（中）	45 元	口袋王国（中文）	45 元	水浒神兽（中文）	75 元
洛克人 X2	24 元	红色警报（彩）	45 元	勇者斗恶龙怪兽 2（中文）	59 元
风来之西林 2	39 元	数码宝贝（中文）	59 元	禁断之秘宝	35 元
星之海洋	39 元	口袋钻石（中文）	26 元	口袋卡片 2 代	48 元
孤岛冒险 2（中文）	45 元	口袋翡翠（中文）	26 元	生化之鬼屋恶梦（中文）	65 元

GB 金手指 39 元！

塞尔达时空之章 日文	22 元	游戏王 4 中文	58 元	合金装备	38 元	口袋金银中文	51 元	真格兰迪亚	79 元
塞尔达大地之章 日文	22 元	塞尔达中文	25 元	勇者Ⅰ＋Ⅱ中文	31 元	街霸 3	40 元	格斗四人组（彩）	40 元
坏玛莉 2	35 元	塞尔达日文	32 元	钢铁与友情	39 元	玛莉 3	34 元	最终幻想	45 元
坏玛莉 3	36 元	心跳体育版	44 元	三国志 2 中文	26 元	拳皇 2000	29 元	鬼太郎 大冒险（中文）	36
水晶中文版	29 元	心跳文艺版	44 元	HQ 赛车	27 元	流行音乐 4	46 元		
口袋金中文	22 元	炸弹人卡片	41 元	Q 版赛车	35 元	孤岛冒险 2	39 元		
口袋银中文	22 元	七龙珠中文	28 元	玛莉网球	36 元	格斗之王 99	26 元		
口袋金日文	25 元	太空八中文	30 元	FIFA2000	40 元	NBA2K1	37 元		
口袋银日文	25 元	大富翁中文	25 元	NBA2000	35 元	英雄无敌 4	43 元		
游戏王 1 中文	29 元	牧场物语 2 中文	38 元	NBA2001	43 元	超级机战 F 中文	27 元		
游戏王 2 中文	39 元	勇者斗恶龙中文	36 元	实况 2000	43 元	新洛克人 X	29 元		
游戏王 3 中文	25 元	1942	36 元	机器人大战 F	46 元	大金刚 2001	51 元		

GB 二手机 150 元－290 元邮费 20 元
本店还备有各类二手 PS 游戏机请电询

GB 黑白单卡

口袋红中文	26 元	幽游白书 3	19 元	饿狼 3	19 元	胜利十一人	21 元	索尼克 6	20 元	侏罗纪 3（中文）	28 元	烈火战车（彩）	45 元
口袋绿中文	26 元	幽游白书 4	19 元	第二次机战中文	32 元	太空战士 4 中文	25 元	超级玛莉 3	25 元	吞食天地 3（中文）	25 元	S－11 突战（彩）	38 元
口袋黄中文	28 元	名侦探柯南 1	20 元	第五次机战中文	26 元	赌神 2	22 元	恶魔城传说	15 元	孤岛冒险Ⅰ（中文）	30 元	暗黑文神（彩）	45 元
口袋青中文	26 元	名侦探柯南 2	20 元	热血高校	22 元	西游记	17 元	三国志中文	23 元	魔界村（彩）	35 元	3DO 玩具兵人（彩）	45 元
拳皇 97	27 元	月影村的怪物	25 元	J 联盟足球	16 元	大金刚 3	22 元	忍者龙剑传	13 元	V－拉力赛车	30 元	心跳回忆方块（彩）	55 元
幽游白书 1	19 元	街霸 2	21 元	篮球飞人 2	20 元	魂斗罗 6	13 元	美少女战士	20 元	无赖战士（彩）	42 元		

GB 手掌机合卡目录

004001	太空战士 8/太空战士 4/口袋妖怪－红/侏罗纪 3（全中文）	49 元	12C03	天使之翼 2/国际足球 98/灌兰高手/J 联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40 元
004002	口袋妖怪－金/太空战士 4（中文）彩色七龙珠 第 5 次机战（全中文）	55 元	JPS－0A2	花木兰/格斗 96/洛克人世界 3/小叮当 2/忍者龟 3/魂斗罗 2/乱马 1/2/一对一兰球/BB 战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48 元
004003	牧场物语 2/大战争/侏罗纪公园 3/大富翁 4/（全中文）	56 元	009001	格斗天王 97 洛克人 3 忍者龟 3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49 元
004004	游戏王 3/口袋妖怪－绿/第 5 次机战/口袋妖怪－黄（全中文）	56 元	010001	格斗 97 龙珠 SD 格斗 魂斗罗 2 双截龙 3 雪人兄弟 玛莉医生 方块 2 坦克大作战 大富翁	49 元
004005	牧场物语 2/太空战士 4/侏罗纪 3/吞食天地 3（全中文）	65 元	GPS018	玛莉欧 5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	46 元
004006	口袋妖怪－黄/侏罗纪 3/第 5 次机战/三国志（全中文）	65 元	JPS－022	格斗 96/幽白 1、2、3、4/乱马 1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59 元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第 5 次机战（中文）魔法球	56 元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪（金 黄 红 蓝 绿）宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115 元
005002	太空战士 8/三国志/口袋红/吞食天地 3（中文）忍者龟	56 元	2038	格 96/洛克 2/幽白 4/魂斗罗 1/雪人兄弟/法拉力/忍者蛙 2/足球 2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块 2/打砖块/旋转方块/砌图方块/打击方块	48 元
006001	口袋银/FF4/机战 5/第 5 次机战/大富翁/七龙珠（中）魂斗罗 6	68 元	AK019	口袋黄中文 口袋青中文 口袋绿中文 口袋红中文 第五次中文 三国志中文 数码爆龙中文	95 元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战 5/数码暴龙 4/三国志（中）	68 元	AK008	新合卡 82 合 1 绝不重复	76 元
2034	格斗天王 96/双截龙 1、2、3/洛克人 1、2、3/魂斗罗 1、2/中国拳外传/世杯足球	47 元	009002	格斗王 95 格斗王 96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	33 元

本模型中心模型数量很多，因版面限制，不能详细列出，凡在本店购模型者，送模型详细目录一份（单邮目录请付 5 元邮费）

嘉兴模型中心原装高达模型目录

货品名	型号	价格	邮费
75680	1/60PGZ 高达	2000	40
48129	1/100MGRX－78－2 高达	250	20
48517	1/100MG MS－06F/J 渣古Ⅱ	250	20
52673	1/100MG Z 高达	300	20
52969	1/100MG RX－78 Ⅲ 高达	250	20
57919	1/100MG GP－01 高达	250	20
59766	1/100MG GP－01FB 高达	300	20
61220	1/100MG GP－02 高达	400	20
61680	1/100MG RX78－2 高达	350	20
70949	1/100MG RX78 高达（NT－1）	300	20
71420	1/100MG 超级高达 RX－178	400	25
71690	1/100MG zzYM DP	400	25
71691	1/100MG GRUN－79N	300	20
72574	1/100 黑色渣古	300	20
72576	1/100 大魔	400	25
74440	1/100 武装大魔	400	25
76372	1/100MG RX－78 高达	300	20
77072	1/100MG MSN－04 沙渣比	800	40
77634	1/100MG RX－79G 高达 EZ8	300	20
78212	1/100MG RX－93 V 高达	500	40
10036	1/100MG MS－18E 金宝帆	400	40
100567	1/100MG MS－07B3 老虎	300	20
100584	1/100MG MSN－100 金百式	450	25

货品名	型号	价格	邮费
101788	1/100MG RX78GP03S 高达	350	25
103328	1/100MG RGZ－91 RE－GZ	400	25
104021	MG 1/100 AMX－004 戈碧尼	400	25
60625	1/60PG RX－78－2 高达	1200	40
72572	1/60PG 渣古兵器套装	300	20
77659	1/60PG 0 型装备飞翼高达	1500	40
47165	1/100W－1 飞翼高达	150	15
47166	1/144 W－01 飞翼高达	50	10
47223	1/144 W－02 双龙高达	50	10
47366	1/100W－2 双龙高达	150	15
48288	1/100W－4 0 型飞翼高达	150	15
48815	1/100 W－高达艾比安	150	15
49512	1/100 W－6 雅朗高达	180	15
49513	1/100 W－7 超级死神高达	180	15
57137	1/100 EW－0 型飞翼高达	200	15
59769	1/100 超级死神高达	200	15
61209	1/144 EW－01 型飞翼高达	100	15
8652	1/144 西渣古	120	10
8653	1/144 量产渣古	120	10
20267	1/144FA ZZ 高达	100	15
24665	1/144 重装甲高达 3 号	100	15
24666	1/144 重装甲高达 2 号	100	15
25052	1/144 重装甲高达 5 号	140	15

货品名	型号	价格	邮费
55153	HG 新世纪 EVA－零号机	250	20
55154	HG 新世纪 EVA－1 号机	250	20
55155	HG 新世纪 EVA－2 号机	250	20
55156	HG 新世纪 EVA－3 号机	250	20
56321	HG 新世纪 EVA 第十三史徒	250	20
03908	1/550 2X78－GP03 运输机	150	15
61210	1/144EW－03 重炮手高达	80	10
61211	1/144 EW－2 托古斯Ⅲ	80	10
61212	1/144 EW－4 索本	80	10
61213	1/144 EW－05 死神高达	100	10
61214	1/144 沙多洛高达装备	80	10
61215	1/144 EW－06 双龙高达	100	10
61216	1/100 沙班战友	200	15
77149	1/144 飞翼高达	60	10
77150	1/144 0 型飞翼高达	80	10
77151	1/144 死神高达	60	10
77152	1/144 H 死神高达	80	10
77153	1/144 双龙高达	60	10
77156	1/144 沙多洛高达	60	10
77157	1/144 拖古斯	60	10

注：购以上模型物品打 8.5 折优惠，邮购时请写清货品号和型号。如有不详，请电询。

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com　http：//www.jiaxingTV GAME Yeah.net 欢迎浏览

上海王子游戏

邮购(收款)地址:上海市新昌路 448 号 收款人:鲁薇 邮购专线:021－63590463 邮编:200003

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PSone(主机＋手柄＋记忆卡)	690/20	GBA 彩色手掌机	464/20	PS2(主机＋手柄＋DVD 改装)特优价	/30	NGP 二手彩机(配皇家骑士团)	290/10
PSone 透明机壳	30/5	GB 彩色手掌机	420/10	PS2 原装摇控器	250/10	SONY MD R909 录放机	2180/10
PSone 原装振动手柄	100/10	GB 二手彩机(送卡)	290/10	PS2 分量端子线	280/10	SONY MD R900 录放机	1780/10
PSone5.6 寸彩屏	650/10	GB 二手薄机(送卡)	150/10	PS2 原装 8M 记忆卡	250/10	SONY MD R700 录放机	1280/10
PSone 旅行充电源	120/10	GC 主机＋手柄＋AV 线	1980/20	DC 美版(主机＋手柄＋56K 猫)	720/20	SONY MD 光缆线	80/10
PSone 原装光头(全套)	250/10	GC 原装手柄	250/10	DC 原装手柄	90/10	SONY Q33 重低音耳机	250/10
WS 彩色手掌机(二手)	280/10	GC 分量端子线	280/10	DC 原装记忆卡	120/10	JVC 重低音耳机	180/10
WS 6 件套(充电、对战线、外壳)	48/10	GC 原装记忆卡	150/10	DC Web money 网费卡	200/10	SONY MD 空白光盘(免费录音)	20/10

以下游戏不论多少,每次收邮费 10 元

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
GBA 原版机器人大战 A	360	GBA 明星赛车	112	GBA 龙之战士	104	WS 陆行鸟(彩色)	250	DC 莎木 Ⅱ(限定版)	550
GBA 黄金太阳	96	GBA 坏玛丽	96	GBA 玛丽赛车	96	WS 猎人(彩色)	250	DC SONIC2(限定版)	390
GBA 机器人大战 A	96	GBA 机器猫(原版)	120	GBA 皇家骑士团	96	WS SD 高达英雄传(彩色)	250	DC 樱花 3	480
GBA 怪兽猎人	112	GBA 恶魔城(中文)	96	GBA 大富翁	72	WS 宇宙战舰	180	DC 顶上决战(加强版)	280
GBA 魔兽守护者	120	GBA 游戏王	120	GBA F－ZERO 赛车	72	PS2 太空战士 10	580	DC 网络之星 2	380
GBA J 联盟足球	130	GBA GT 选手权	104	GBA GTA 赛车	88	PS2 DOA2	520	DC 美版 9 合 1 试玩版	10
GBA 幻想水浒传	104	GBA 太空魔法(原版)	120	GBA 炸旦人	72	PS2 寂静岭	490	DC 美版上网盘	20
GBA 洛克人(原版)	96	GBA 欢乐聚会(原版)	120	GBA 钻地先生	72	PS2 三国无双 2	490	DC 特大号足球 2 代	420
GBA 街霸 Ⅱ	96	GBA 闪灵二人组(原版)	120	GBA 玛丽世界	72	PS2 实况 5 足球	490	GC 露依大冒险	490
GBA 啾啾火箭队(原版)	120	GBA ZOE	112	WS 机器人大战地上篇	250	PS2 决战 Ⅱ	450	GC 超级猴球	490
GBA 游戏王 5	104	GBA 风之古罗迪亚	96	WS 小猫	80	PS2 维罗尼卡(完全版)	490	GC 任天堂明星大乱斗	490
GBA 雷霆战机	96	GBA 快打旋风	96	WS 钓鱼	80	PS2 风之古罗迪亚 2	490	NGP 9 合 1	280

王子有专业维修人员为您维修、改装 PS2、PS、DC、GB 等游戏卡,立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址:上海市新昌路 448 号(新闸路向南 100 米)
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路
地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口左转步行 1 分钟
电话:021－63590464 营业时间:10:00～18:30 节假日照常营业

上海王子川北店
地址:虹口区东宝兴路 239 号(四川北路向西 30 米)
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话:63246365
营业时间:10:00～20:30(节假日照常营业)

高价收购 PS、SS、N64、DC、GB 主机及 MD、N64、SF、WS、NGP 卡带等商品

三颖电器商行

●本商行集批发、零售及修理于一体,专门经营家用游戏机、手掌机及各种卡带。

① ＊PSone:101 型/102 型/103 型
＊DC 机:美版/日版/欧版
＊16 位世嘉机:Ⅱ代/Ⅲ代/Ⅴ代/幻彩型
8 位游戏机 、学习机
② ＊GBA、GBC、GB 超薄机、厚机

以上各机种的游戏各 1000 多种,各机种的周边配件品种齐全。

我商行以可靠的质量,优惠的价格营造了一个游戏新世界。欢迎四方的新老客户光临。

地址:浙江省义乌市稠州中路 92 号
邮编:322000 联系人:段建辉
电话:0579－5535396 5539523
传真:0579－5520387
广州批发:020－81857059

长沙火星电游(邮购、批发、维修)

欢迎新老客户免费索取 SS、PS、DC、PS2、GB、GBA 节目单

本店承诺:本店所有主机,不管新旧,均一个月包换,四个月免费保修,配件不论多少邮费一律 5 元、主机 20 元(碟片 10 张以上免邮费)
二手 PS(主板绝没维修过)＋AV 线＋双手柄＋电源 500 元;
九成新 DC＋AV 线＋双手柄＋电源 550 元
全新日版 DC(带上网卡)/美版/欧版＋原装手柄＋AV 线＋电源 700/750/680 元/台;
原装 PSONE(103)＋原装震动手柄＋电源＋AV 线 680 元;
SS 原版:95 拳皇、饿狼传说; PS 原版:恶魔城,恐龙危机 2 一律 30 元/张
SS(全新光头主板)＋双手柄＋电源＋软件 10 张 320 元(SS 金碟及黑碟 1000 余种欢迎选购如有问题可更换并免邮费)
世嘉 16 位机＋双手柄＋电源＋制转＋AV 线 90 元(所有 MD 智力文字卡一律 35 元,欢迎免费索取目录)
GB 系列(颜色自选):彩色 GB 400 元 GB 超薄机/厚机(加电源)240/200 元; GBA 原装日版 560 元

SS 全新 JVC 光头/三洋	110/90
SS 电影卡(3.0 版)	200
SS 原装记忆卡/金手指	80/50
SS 加速卡	80 元(对应所有游戏)
SS 组装手柄/二手原装	15/30
SS 解码 IC(附图)/制转	80/30
SS、PS、DC(包括所有金手指密码) 磁盘 10/光盘 15	
SS 原装电源板/全新光头板	35/100
SS 三洋/JVC/日立主板	150
SS 内存/图像芯片	30/80
SS 原装导电胶(3 个)/十字架	1.5/5
SS 原装摇杆/遥控手柄	60/40
SS、PS、N64 一体原装摇杆	180
DC 全新光头/翻新光头	140/90
DC 播放 VCD/MP3 转换器	10
DC 组装/原装手柄	30/65
DC 记忆卡 1M/2M/4M	30/35/50
DC 光头原装驱动整板	80
DC 金手指密码卡(带记忆卡)	40
DC 图象驱动芯片(现象:无图象,无声音,型号:6145,6258)	180
DC 光头驱动片(BA5686FM)	30
DC/PSII 电源	20/40
DC 原装/组装导电胶	5 元/2 元/5 个
DC 托盘/齿轮	15/10
DC 风扇 塑质/铁质	30/40
DC 手柄保护电阻/原装手柄线	10/15
DC 光头黑排线(数据线)	10
DC 电源板 组装/原装	40/70
DC 驱动板开关	20
PS,PS2 专用 VGABOX	300
Psone6 寸原装显示屏	600
Psone 图象内存 M53031E－47	80
Psone 保护电阻/102 直读 IC	10/70
Psone 三极管 AE－RS(现象:无指示灯)	15
PS、Psone 原装/组装振动手柄	65/30
PS 全新光头(一个月包换)	245
PS 北通格斗手柄	15
PS 原装/组装导电胶	3/1.5 元/5 个
PS 电源/PS 电机四线插座	15/10
PS 电源板原装 60/组装	40
PS 电机/传动齿轮(5 个)	10/20
PS 光头支架/光头数据线	80/20
PS 原装光头托盘/电机线	15/15
PS 原装/拆机 激光管(附说明)	30/5
PS 解码 IC	30(附图)
PS1M/4M/8M(北通)记忆卡	20/35/70
PS 组装手柄/制转/PDA	8/25/200
PS 保护电阻(上标有 15、20、50)	10(告知玩友手柄、记忆卡、金手指无效则主机保护电阻烧坏)
PS 光头驱动(BA5977FP、BA6398FP)	45
FS3KM、K2125,C4977、C4507 开关管、场效应管	20 元
PS 光头润滑油(原装索尼、土星专用)	10
PS 主板手柄原装插槽	60
PS 原装透镜绕阻一体化	40(附说明书)
PS 手柄接电脑万能转化器	35
PS 普通/9 字头主机电影卡	170/180
PS2 遥控器/原装光头	50/300

专用进口维修工具一套(可以打开游戏机及配件所有螺丝)50 元 拆主板芯片吹风 80 元拆
GB 机的万用启子 15 元/把 GB 中文金手指/密码彩书 80/15 元; PS 手柄转 PC 万能转接接口 40 元
PS,SS 手柄及电脑键盘转接 DC 的转接器 85 元 PS,N64,超任,GBA 模拟器(电脑)20 元
3DO 精装碟片众多欢迎选购 15 元/片任光盘(送目录)60 元/套 5 张; N64 光盘 80 元/套 6 张
GBA 卡:恶魔城日/中文 65/90、寂静岭 90 黄金太阳 90、皇家骑士团 90、坏玛丽四 90、快打旋风 65、机械人大战 A 90 、赛马 60、风之古罗亚 60、游戏王五代 90、玛丽奥 60、玛丽奥赛车加强版 60、机械人大战 T 90、GT 赛车 60、GTA 赛车 60、少年街霸二 90、龙战士四 90、幻想水浒 90、侏罗记公园 60、钻地先生 60、炸弹人 60、大富翁 60、雷霆战机 65、玩具大兵 70、信长野望 90、三国志Ⅱ 90、实况足球 90、大战略 90
GBA 全彩攻略:恶魔城,黄金太阳,寂静岭,游戏王五代,机械人大战 A,皇家骑士团,15 元/本(还有上百种 PS,GB,PS2 全彩攻略,10－30 元)
精品类:太空战士 8,10 项链 15 元;太 8/10 腰表 45;太空 8/ 10 情侣表 100/120 元;太十/八戒子 8 元,太八火机 15;太八夜光项链 12;太十项链/手链套 30 太八钱包 25;太 10/鬼武者烟盒 30;游戏王卡片 5 元/包

街机类:本部独家提供 PS、SS、DC、PS2、改街机业务、承接枪击(鬼屋 3,VR 战警 3)、跳舞机更换新节目(DDR4)与街皇转换器升级及维修业务,并提供 PS、SS 街皇转换器更换 DC 街皇转换器(可以玩直读与不直读的节目 180 多个)更换费:250 元/套,一年免费保修(本部引进台湾版的原装 DC 直读黑碟可用于各种街机转换器上投币,100 元片),本部还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修
专业维修类:专修各种疑难杂症(如 SS,PS 机斜放,倒放等);光头维修 60 元/个(本店已解决所有光头故障),更换所有机种的驱动片、图象 Cpu、内存芯片、所有电源板的配件,价格特优品种最齐、外地客户可以邮寄维修。
总店汇款地址:湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游、收款人:李宗文 热线批发电话:0731－4127175、联系人:李先生 邮购部电话:0731－4132527 李小姐;
投诉电话:013873117079 **邮编**:410003 Email:sgdeng@sina.com

邮购 北京 皇金荣 游戏器材连锁销售中心

购主机者报销车费叁拾元

迎元旦！大酬宾！凡在本店一次性消费1000元以上即送100元

HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

套餐系列

套餐	价格
A、PS Ⅱ 35000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+DVD直读+引盘+GT Ⅲ+20款游戏)	~~4220~~/3660
B、PS Ⅱ 30000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+DVD直读+引盘+20款游戏)	~~4020~~/3420
C、PS Ⅱ 18000型(主机+双手柄+原记忆卡+ 支架+电源+AV+直读+引盘+摇控+20款游戏)	~~4780~~/4160
D、PS Ⅱ 15000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+直读+引盘+20款游戏)	~~4930~~/4450
E、PS Ⅱ 10000型(主机+双手柄+原记忆卡+支架+电源+AV+直读+引盘+20款游戏)	~~5980~~/5660
F、DC美(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+枪+风扇+20款游戏)	~~1220~~/980
G、DC日A(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+风扇+摇杆+20款游戏)	~~1430~~/1290
H、DC日B(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+风扇+VCD卡+20款游戏)	~~1090~~/880
I、DC欧(主机+双手柄+记忆卡+振动包+电源+AV+网盘+风扇+鼠标+20款游戏)	~~1150~~/950
J、PSone家庭装(主机+双手柄+记忆卡+电源+AV+VCD卡+金手指+枪+20款游戏)	~~1270~~/1080
K、PSone旅行装(主机+双手柄+记忆卡+电源+AV+VCD卡+显示器+充电器+金手指+枪+20款游戏)	~~2120~~/1790
L、NGC(主机+双手柄+记忆卡+电源+AV+ +游戏一张)	~~2960~~/2680
M、GBA(主机+16合1配件或7合1配件或5合1配件或3合1配件)	~~880~~/740 ~~830~~/710 ~~790~~/680 ~~750~~/660

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均30元

注:凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年,终身维修。本店主机售出时均经过严格测试,保证您的利益

主机售价

主机	价格
PS Ⅱ 35000型(单机)	2200元
PS Ⅱ 30000型(单机)	2200元
PS Ⅱ 18000型(单机)	3000元
PS Ⅱ 15000型(单机)	3680元
PS Ⅱ 10000型(单机)	4320元
DC美版主机	690元
DC日版A主机	1160元
DC莎木限定版主机	1260元
DC欧版主机	640元
PSone103型主机	640元
NGC主机	1480元
GBA主机	570元

精品新品一览表

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PSone专用显示器	630/750/830	DC原装方向盘	195	PS Ⅱ原装GT Ⅲ方向盘	1190
PSone专用充电池	220	DC原装手柄	85	PS Ⅱ原装分量端子线	350
PSone专用金手指	95	DC原装S端子线	170	PS Ⅱ原装FFX支架	138
PSone专用车载充电器	150	DC原装56K猫	85	GBA车载充电器	58
PSone专用VCD卡	220	PS Ⅱ原装旅行包	180	GBA充电器	28/38/68
PSone原装手柄	75	PS Ⅱ原装猫	1400	GBA贴模	10/25/78
PSone原装记忆卡	40	PS Ⅱ原装硬盘	1600	GBA手柄	75
PSone原装电源	110	PS Ⅱ原装音响5.1	6800	GBA布包	25
DC原装SNK格斗手柄	230	PS Ⅱ原装VGA	350	GBA卡盒	8
DC原装记忆卡	118	PS Ⅱ原装光枪+盘	760	GBA灯	18/35
DC原装振动包	115	PS Ⅱ原装金手指	380	随身玩伴2 PDA	360
DC原装VGA	320	PS Ⅱ原装手柄	250	超级电视无线耳机每套286元	
DC原装光枪	190	PS Ⅱ原装记忆卡	240	奥林帕斯头戴显示器	4900/3900

二手超市

- DC主机(550元、500元、430元)
- PS7字头(620元、550元、450元、400元、350元)
- PS9字头(630元、550元、480元、430元、380元)
- PSone主机(630元、570元、520元)
- GBA主机(540元、480元、430元)
- GB主机(320元、270元、220元)
- SS主机(350元、280元、200元、150元)
- SNK手掌机(450元、380元、290元)
- WSC手掌机(530元、430元)

本月特价区商品

商品	价格
DC日版主机	605元
PS2二手正版游戏	150-400元
世嘉电子宠物(狗、猫、鸟、虫)	280-430元

邮费10-20元

商品	价格	商品	价格
GBA放大镜	35	射雕情侣表	138
GBA耳机	66	另各式烟盒	30
GBA对战线	15	另各式火机	25
GBA摇杆	20	FF X烟缸、大刀、火机	45
FF X男女情侣表	165	皇牌空战器模形飞机	198
FF X男士项链	35	高达机器人模形	168
FF X男士闪光表	85	GT Ⅲ汽车模形	380
FF X男士戒指	20	FF8钱包	40
FF X男女模形1;9	230	FF8怀表	125
FF8男女情侣表	118	FF腰表	85
FF8男士项链	35	合金装备人物手办	580

原版盘卡系列

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
PS Ⅱ		真三国无双2	480	杰克和达斯特	520
合金装备(限)	1780	皇四	490	**DC**	
合金装备(普)	490	决战Ⅱ	480	猎头者	510
VR战士4	580	生与死激斗	480	鬼屋魔影4	550
育成足球2002	550	鬼武者	510	NBA2K2	500
J联盟足球5	520	寂静岭Ⅱ	510	VR网球Ⅱ	500
郑问之三国志	540	恐惧	650	育成足球特大号Ⅱ	580
魔界村外传	550	幻想水浒传3	520	风之西林外传	580
格兰蒂亚X	540	鬼泣	440	莎木限定1+2	1120
化解危机Ⅱ潜入	550	心跳回忆3	530	超级机器人大战α	450
吸血鬼战士枪	680	实况足球5	480	阿卡迪亚(美/日)	480/520
生化危机武装生存者Ⅱ	680	生化完全版	490	梦网Ⅰ、Ⅱ	450/360
机动战士联邦对吉翁	550	风之少年	470	足球特大号	460
FFX	550	ZOE	480	樱花Ⅰ Ⅱ Ⅲ	390/410/460
FF Ⅺ	760	蚁	500	刀魂	310
		太阁立志传4	520	狼之印迹	490
		DNA	460		

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
索尼克限定	530	皇家骑士团	105	炸弹人	70
维罗尼卡完美版	490	龙战士	95	纯情房东俏房客	135
生与死2	500	恶魔城(中文)	110	机器猫	125
快打刑事	180	寂静岭	125	机器人大战A	115
98拳皇	350	ZOE	105	风之少年	105
99拳皇	290	大战略	95	铁拳	140
GBA		信长野望	115	**NGC**	
侏罗记公园Ⅲ	140	太阁立志传	135	蓝色风暴	300
少年街霸Ⅲ	160	洛克人	90	超级猴子球	390
三国志	150	玛里奥	85	VR射手Ⅲ	480
格斗之王外传	150	GTA	90	明星大乱斗DX	480
KT猫	135	快打旋风	105	路易大冒险	420
星球大战	140	街霸2	105	动物之森林	480
哈德森对斑普雷斯特	140	啾啾火箭	90	阳光玛里奥	480
黄金太阳(日/美)	105/120	幻想水浒	110	生化危机0(预定)	
游戏王5	110	瓦里奥	110	灵魂能力2(预定)	
		玛里奥赛车	90		

维修内容价格表

系列	内容
PS系列	不读盘、挑盘:换原装光眼100元 换原装光头280元 换原装光驱120元 无图像、无声音、有声音、无图像:换主板芯片150元 换副芯片120元 花板:换主板图像芯片140元 换电源版60元
PS2系列	加DVD直读:广州产直读240元 台湾产直读320元 英国产直读520元 烧电源换电源芯片200-500元 出仓失灵:换整件200元 换芯片180元 不读盘换原装光头500/350元 换主板芯片600-800元 无图像无声音换主板芯片700-900元 换副芯片400-700元
DC系列	不读盘、挑盘:换光头整件200元 换原装光头150元 无图像、无声音、花板:换主板芯片280元 换副板芯片120-230元 换原装电源版130元 换图像芯片280元 手柄失灵50元
手掌机系列	电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是50-150元 本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。 不弄虚作假,保质三个月。

宽街店:北京市东城区地安门东大街**65**号 电话:(**010**)**84014872**
西客站乘**823**路锣鼓巷站下北京站乘**104**路宽街站下
鼓楼店:北京市东城区鼓楼东大街**271**号
服务电话:**010-84039110** 楼城楼向东**200**米路北
邮购地址:北京市东城区地安门东大街**65**号
邮编:**100009** 收款人:李君轶 传真:(**010**)**84014872**

本中心特设客户投诉电话:13511053093(杨经理)
邮购资询热线电话:010-84039110(六日休息)

您可用最少的资金,获得最好的回报。

欢迎加盟皇金荣

现面向全国招收维修学徒

本中心特聘高级维修技师收徒传艺,宗旨让热爱游戏事业或从事游戏机销售的人士,提高了解,并撑握游戏机保养,维护及修理技能,同时要培养出个别高级的维修人才。

本中心面向全国诚招加盟店。如有对游戏事业有所发展者或已从事本行业经营想扩大知名度和经营范围者,前来洽谈合作方式可为您长期供货产品为市场合理价位,并保证产品质量、售后服务、维修、保养。

本中心批发内容:游戏机、PS Ⅱ、PSone、DC、GBA、周边各种手柄、摇杆、记忆卡、电源、光枪、方向盘。

招徒电话:13501067567 时间:见刊15日内名额10名

注:★本中心以上价格为邮购价目,本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动,请见谅。

本中心面向全国征集各种自制游戏人物、模型、手办的绘画作品、精初选优秀作品在网上登载,订期进行评比,优胜者将于以物质奖励。

信箱：supergamefans@sohu.com

寻呼：54299383

闯关族的家



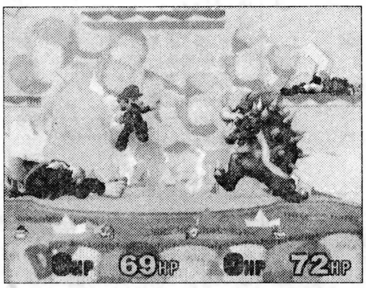
●新的一期杂志终于面市了，说真的，风林的心里有些没底。一方面不知道这次“闯关族的家”的小改变是否能够博得大家的肯定；一方面是新一年面临着新的挑战，风林这圆圆的脑瓜是否还能为大家奉上更多的新点子。回首去年，风林尝试了很多的变化，当然，有的受到了大家的欢迎，而有的也被批得有些找不着北。比如刚开两期的“访谈录”，因为时间与选材等关系，现在只能改为不定期刊登(下期登场)。应该求新求变还是束手束脚，或是仅仅保持，我想自己还是应该拿个准主意先。

●有个好消息，在广大读者的鼓动下，家终于侵占了“大墙画廊”而增为六页。看着阴、晴两个家伙用憎恶的眼神看着我，心里还真有些发毛……不过，站在我身后的是广大玩家，所以就算怕也要……合并以后，家里仍会刊登玩家的画稿，并且赠送杂志三期不变，请广大读者朋友多多支持。

●大家的老朋友姚舜禹近期给风林发来邮件问候。同时，他还提醒广大读者鞍山有线2台每周六、日的18:00—19:00有电玩的节目。其实风林觉得目前国内对游戏正在松绑，有消息指出不少电视台都有制作游戏节目的打算，希望能够早日出台造福大家。

●来自内蒙的纪强读者强烈要求彩页应多报道新游戏介绍，这不，改版后的“每夜一游”完全制霸于彩版，以前的黑白图片模糊不清终于一去不复返了。

●因为NGC卖的不好而情绪低落的贵州闻峻朋友，郁闷不必要。NGC在美国倍儿受欢迎，任天堂提升了产量以满足大老美的需要。在日本，截止9月时实际销量也有51万，很不错。另一方面，风林非常敬重的老山内自掏腰包200亿日元，鼓励更多软件商开发NGC、GBA游戏，再加上2002年NGC大作一片，我想，钞票一路数的任天堂是不会KO的(笑)。最后，就在风林准备掏钱瞄准黑色款的时候——NGC涨价了……



●PS2到底还是降价了。此时内地的PS2价格也应该降到2100了吧？应该说这实在是购买的好时机。最近，经常有读者问及风林到底看好哪一部主机，风林不想说XX稳赢的话，不过从目前来看，PS2几乎没有KO的可能。

●来自新疆的陈贞伟读者表示十分羡慕编辑的工作，原因是天天可以跟游戏打交道。在这里，风林倒不是想泼冷水，不过当自己喜欢的事物转变为工作的时候，你对游戏的热情恐怕也就所省无几了。像风林，每天下班到家已经是晚上九点，唯一想的事情就是ZZZ……

●最近好像很兴玩网络游戏，有些玩家利用DC参与其中而乐此不疲。虽说风林在家用游戏方面比较“保守”，但是面对网络游戏的大潮流还是不能抗拒。现在比较期待的是“梦幻之星”的PC中文版，为了做好准备，先去把自己的机器升升级，再多准备出些MONEY，等着体验吧……

●回广东邓锡林读者：PS2也有《魔法门》系列。这游戏风林并不感冒。

●XBOX与NGC终于在美国面市了。首发卖的都还不错，大部分都卖的七七八八，看来恐怖袭击并没有影响老美对游戏的热情。而我们国内的电视台也都在新闻中报道了发卖盛况，虽然在许多用词以及翻译上出现了不少搞笑之处，不过可以看出国内对游戏机产业正在逐渐重视中，值得欣喜。

●由于单位离家很远，所以风林每天上班都要早起，差不多5:50吧。而从家门出来的时间是6:50，其间一个小时除了每天早上必做的一些生活习惯外，就是要有至少半个小时的游戏晨练时间。编辑部的其他人当初得知风林此习惯全都哑然。其实风林也是无奈，因为下班到家的时间差不多该看晚间新闻了……

●最近好游戏推出的速度实在是太快了，数量也太多了，各部主机上都有令人眼前一亮的作品。猛然感觉一直到4月份都将是对自己财力的严峻考验。

●最近好事也多。除了自己一直期待的“大乱斗DX”在日本名利双收外，“多罗与假日”也在一片期待声中发售了。

●本月风林心情=良好:)

新年家人语录



□我处BOSS心太黑，一个PS组装手柄要40元……(风：PS组装手柄一个进价不超过4元，这个40元的天价实在是……有够狠毒)　——四川　王伟

□入世了，是否今后着重介绍一下中国自己的游戏产业？(风：以后会做这方面的尝试，对国内的游戏产业会进一步的报道)　——新疆　陈贞伟



□请教PS正确关机法(风：其实这个问题以前的杂志里做过多次介绍了，风林的个人做法是在不读碟时开盖，碟停止转动后取出，关机即可，包括SS、PS、DC均适用，PS2方面是在不读碟是弹出盘仓，取碟，复位，关机)　——上海　徐斌

□风林，SS游戏“NIGHTS”的中文名称是什么(风：如果全称直译的话应为“深夜入梦”，不过风林总是喜欢把它称为“梦精灵”。这游戏是风林最欣赏的动作游戏之一)　——广西　陈品成

□看着广告上那么多好东西，而自己却一穷二白，那滋味别提多难受了(风：我也挺难受的说实话，那么多的游戏是风林想都不敢想的啊～～不过，虽然不能过一回“包圆”的瘾，但是用自己辛辛苦苦挣来的血汗钱来买游戏，心里也有一种别样的快感，同时也更加珍惜手中收藏的作品)　——北京　神奇浪潮

□要想真正杜绝“电子海洛因”，不是禁止玩游戏就能办到的，这样只会使那些迷恋“电子海洛因”的人更加迷恋，陷得更深。我们应当给予他们更多的帮助，更多的关怀，让他们了解应当怎样玩游戏，让他们明白游戏的真谛。

——一位玩友

风林，我原来以为上海这边的电玩事业十分发达，但是想不通的是电脑游戏事业倒比电玩发达的很，一次去某电脑厅通宵(不是去打电脑游戏)里面机子全暴满，我问BOSS是否有人会下机，BOSS自傲地说全部通宵，那些人全部都在玩现在公认的"精典"的游戏《反恐精英》，吵吵闹闹，我的头快炸了，最后我还是去了一机厅去玩格斗，机厅里的人屈指可数，请风林兄分析当今中国游戏市场的现况，在NGC、XBOX出台后，电脑游戏还占中国游戏市场的大份额吗？

最近看到《电软》上说要将"街机仔"这个栏目减到每期不会超过1页，我差点晕过去。我希望风林兄还是去向主编求求情，杀掉一页广告，增加一页街机仔，我知道你是冒着被减薪的危险，但你的背后站着无数的人都在支持你，就算你被减薪，我会买N斤币寄到你的手中，让你去打街机去放松放松。

好了，风林兄，就聊到这吧！下次我会寄个炸弹给你，哈哈哈……

——上海　张伟

PC网络的普及对中国的游戏机市场冲击很大，这是不能回避的事实。现在一提上网，好像觉得是挺时髦的玩意，许多人通宵熬夜挂在网上，除了聊天就是联机打"反恐"。这些东西对我们国家来说可能还是比较新鲜吧，但时间长了倒了胃口也就没什么意思了。你说到的电脑游戏在中国的份额方面，我觉得还是会"一统天下"的。PC的普及，网吧的兴起都是原因，上网费用低廉，恐怕吸引力要远比游戏机要大的多。不过我个人感觉只是暂时的现象，这是中国网络普及的必然过程而已，就像体育彩票刚上市一样，大家都抱着"品味螃蟹"的念头去试，等尝过了，觉得腻了，也就没什么新鲜的了。比如美国，网络已经相当普及，但游戏机产业依旧将PC游戏市场远远的抛在了后面。很明显，这始终是两个领域，也不可能混为一谈。

最后，你不知道我精通"炸弹人"吗？

风林，我平时比较喜欢音乐，所以每当玩新游戏的时候，总是特别关注其内在的BGM。不知风林也对游戏音乐感兴趣否?其实我玩游戏的目的并不是因为它有多么经典好玩，而是希望能从当中听到好听的歌曲或音乐，我认为玩儿游戏是分很多种的，不一定非要为玩而玩，不是也有人是为了看到美妙绝仑的CG画面才玩儿的吗？不管怎样，玩游戏的目的还是取决于玩家本身！只有认清了为什么而玩，我想在玩游戏的过程当中才能会玩儿的更尽兴吧！

最后，希望风林能够推荐几款有好听音乐的游戏。

——陕西　袁磊

袁读者的话让我听的很不明白，如果单纯喜欢音乐的话为什么还要选择游戏呢？如果只喜欢游戏中的音乐，那为什么不去买游戏CD听呢？我想，袁读者的意思是在玩游戏的时候，很喜欢品位游戏中的音乐吧？如果真是因为听音乐而去玩游戏的话，我觉得这实在是游戏的"悲哀"……当然，好听的音乐实在是游戏不可缺少的。

近期风林听的最多是"合金装备2"以及"寂静岭2"的主题曲。

风林，俺终于回家来了。本以为高考以后能跳出苦海，一头扎进心仪的游戏世界——但是北京当局的尽职尽责，搞得此地的游戏氛围每况愈下，两个多月来俺是面黄肌瘦，极度缺乏"营养"，以前天天PS、DC的日子一去不复返了！

不得已，上周末购入GBA 610元，中文"恶魔城"110元，不知合理否？BOSS说什么广东有九运会，资源吃紧，行情看涨，我怎么讲也讲不下来，只好将三月伙食乖乖送上了……

——北京理工大学　焦健

风林好像跟北理的朋友很有缘啊（笑），北京现在的游戏环境的确不是很好，风林也看不到什么起色，唉……你买的GBA加卡价格还算合理，比风林买的便宜多了。现在又到了游戏机涨价的时候了，不知道准备过年大采购的风林又会被宰掉多少……

风林，这算是新世纪以来小弟第一次给"家"写信，感觉比较温馨。也许在大人眼里，16岁的高中生的观点十分幼稚，登不上大雅之堂。不过还好，新世纪我17岁了。



我觉得，人一旦步入中学，便已开始与"真正的游戏"说拜拜了。因为到了高中，身体、思想各个方面都有很明显的变化，尤其是思想上的成熟，往往使我们想得更深，评价事物也开始比较客观，也正是这时，我们也似乎更多的是"随大势"地去体味游戏的世界观，单纯的娱乐似乎已一去不复返，算是永别了。

小时是不知"盗版"一说的，几百元的FC，一百元左右的D版卡，对我们来说都是极大的奢侈。也正因如此，我们便会真正地去玩一个游戏，珍惜一个游戏。我们玩ACT，是因为它轻松；我们玩射击，是因为它火爆；我们玩格斗，是因为它爽快。当一个个BOSS被KO时，最灿烂的是我们的笑容。

可现在不同了，我们长大了，苛刻的考试不得不让我们增加对"知识产权"的了解。法律意识在加强，文化素质在提高，个人品味也在提高。而这时，游戏的概念已经开始模糊，变得面目全非了。

风林，你是不是也有同样的感觉，是不是现在打游戏的热情比以前差了很多(如不是工作需要)，是不是没有了对一个游戏"拼命"的感觉。不管怎样，我就是这样。

——河北　张亮

想想以前，好像只有过年的时候才有钱买盘卡带，然后打上数十遍再拿去与朋友交换，对游戏的渴望与期待也成了一种自然而然的"乐趣"。现在这种感觉的确没有了，不过我觉得更可贵的是我曾经有过这样的感觉。看着现在的小学生都玩着PS，买着银碟，我想，他们不会体会到我们以前曾经有过的快乐……所以我更加珍惜那份快乐，因此风林一直对卡带很有感情……

◆天下一家

风林同志您可能想不到，我已经37周岁了，是一位"老"游戏迷了。从任天堂红白机开始，我就踏上了游戏的征程，它给我带来了无穷的乐趣，丰富的生活。

我曾拥有任天堂红白机、GB、GBC手掌机，并准备再添加一部GBA；世嘉的MD、土星、DC三个机种；索尼的PS；并准备在PS2、NGC、XBOX三种机型选择其一，但要攒铁，毕竟老伴下岗，女儿妞妞上小学5年级，负担较重。

我想和您说说游戏给我全家带来的乐趣。印象最深的是，用土星玩"生化危机"，恐怖感在我们一家三口周围挥挥不散，也没有攻略，打开了一扇又一扇的门，浑身害怕得起"小米"。有时候我上班，由老伴继续闯关，我总惦念，打电话多次询问是否找到通关的方法，实在不行了，玩不下去了，就到BOSS店请教20来岁的少年高手。不耻下问，回去再接着攻关。我家看电视时，有时因节目冲突而争夺摇控板，但一说玩土星或PS的"生化危机"系列，或DC的"维罗尼卡"，甭说，思想马上统一，立刻被JAPAN制造的电子产品所迷惑；由于铁少，实话实说，我一直使用D版。虽然正版非常好，就目前，为了玩游戏，只好用D版，您别怪我，什么时候，我国也能有此产业，我坚决杜绝D版。我非常喜欢《电子游戏软件》这本杂志，她给我带来了非常丰富的信息，观赏性极强，市场上此类书籍很多，但我非《电软》不看，《电软》也是伴随GAME迷长大的，她是我游戏生涯最好的朋友。

想说的太多了，游戏带给我们全家的乐趣也太多了，为了不耽误您宝贵时间，就不在此唠叨了。游戏不能占据我们生活的全部，她是一味上好的调味剂，为我们现在丰富多彩的生活增添了一味好料。现在的孩子们真是太幸福了，有那么多的游戏机，那么多、那么好的游戏软件可选，真是羡慕他们，如果能倒转时间，那该多好，以儿时的心态去体验游戏。

好，到此为止，以后，再和您神侃，您要多休息，别为了丰富杂志内容，而彻夜闯关，保重！

——北京　"老"游戏迷王光辉

看到这封来信，风林一时无语。

能够与您成为朋友实乃人生幸事。游戏无年界，对于"玩家"而言自己的年龄不是问题，关键的是要有一颗游戏心。更何况体验游戏本身就是与看电影、听音乐一样再正常不过的事情，又何须另眼待人？最终还是要取决于人的心态。可以全情投入游戏对于现代人来说似乎是一件很困难的事情，有很多玩家来信诉苦，表示"没有感觉"。我觉得许多玩家都应该向王先生学习，这其中也包括我自己，学会如何去享受游戏。

从来信中可以看出来您全家很喜欢"生化危机"系列，真不简单。如果是这样的话，看来NGC无疑将是您明智的选择。希望能与您常联系。

式推出GBA版，并与NGC联动。

●风林，在中国GBC会不会被GBAKO掉呢?GBA会不会再有像『口袋』那样的黄金巨作？(广西　王栎为)风：GBA在我国普及势头渐起，应该说这个市场任天堂是吃定了。而『口袋妖怪』有消息称将于2002年3月正

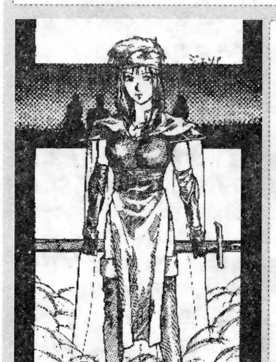
●四川工业学院1129信箱　李宏　电邮 HITMAN57@ELONG.COM(QQ：82875791，打了十几年游戏也算个老鸟吧，想和大家交流一下经验)●地址：四川省乐山市市中区南安路18号商业银行大厦20层 交大创新公司　曾凯　邮编：614000　QQ：6802066

大家画廊



辽宁 XXX（请作者与风林联系）

作者功力实在不凡，令被编辑部人等称为“艺术家”的风林也不得不甘拜下风，酷度满点啊～～



《尤多娜英雄战记》 兰州 陈帅
绝对出色的战略游戏，不过风林对需要高度用脑的游戏十分怕怕，因此还是敬而远之先……



《无题》 山西 宋晓光

作者没有标明题目，风林只能选择无题。也许此时用“无题”来形容是再合适不过了。没有 SNK 的 KOF 还是 KOF 吗？听有些人说“KOF2001”还不错，但是风林个人是不能接受现实的。这就像让 SEGA 来制作 MARIO 一样，魂已不在，那就绝对不是 MARIO。我不知道以后的 SNK 作品是否都会由那家韩国公司接手，对我来说，这些系列已经终结……

小弟乃一名爱玩 GAME 的高中生，拥有 MD 和 DC，最近玩 DC 玩得太疯了，以至于不幸出现了游戏综合症，症状如下：1. 骑自行车过弯时，总是不自觉地从外线大幅度向内切，或者干脆用“甩尾”，结果屡次人仰车翻（学“梦游美国”）；2. 骑车时，当有人或车逼近，常左右晃动车头，想用假动作过人，结果……！（玩“VR 射手”太多）3. 每周日，我都要把我家翻了个底朝天，看看能否找到一台 SS 或秘室之类的。（莎木）4. 每当见到 TAXI 时，就不由自主地躲得远远的，更不要说让我坐上去了，打死也不干。（疯的）

请问这病有的治吗？我的游戏生涯会不会到此结束！呜——

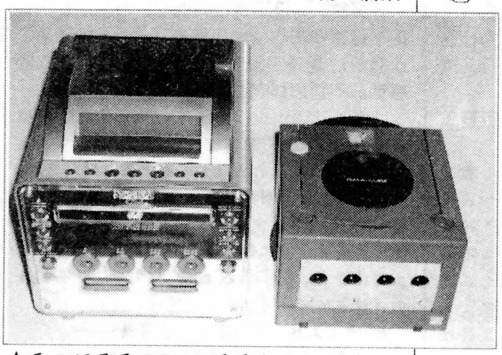
另外问您几个问题：1.DC 是否必须用正版碟，才能玩在线游戏？如“梦幻之星”、“梦美”等。2.DC 上有哪些游戏可 4 打？小弟有四个手柄，但只有“再生侠”，请风林把所知的告诉小弟。3. 去年下半年某期《电软》上介绍的那款叫“OUT TRIGGER”的 STG 发售没有？我都等了一年多了。我十分想玩到此游戏，因为 DC 上好像还没有可 4 打的 STG。

——广西 梁晨超

您这个病不太好治，不知道会不会传染（笑）。不过根据病症看来，你是因为玩了 SEGA 游戏后感染此病的，所以请坚决的选择任天堂游戏（见到水管可别钻啊～）1、如果你留意了前几期“科普园地”的话，应该知道并不是只有正版才可以上网的，部分 D 碟也可以上网，详情参见该栏目；2、DC 对应 4 打的游戏很多啊，比如“能量宝石”系列、“机甲之翼 2”、“网球”系列等，编辑部的活宝们就经常四人分组对决；3、“OUT TRIGGER”早就发售了，制作的非常出色，不过可惜的是没有鼠标的话，玩起来可就非常难堪了……

风林哥，我是属于任天堂派的，但却是理性的那一类，而并非感性的那一类，因为我从不排斥任天堂以外的好游戏。在《电软》上一看多了 SEGA 派和 SONY 派的互相贬斥，不禁想问，值吗？游戏本身并没有错，无论 Nintendo 的好，SEGA 的好，还是 SONY 的也好，从这点看出他们还并非一个（群）完全称职的玩家，也许他们认为贬斥对方及对方拥护的游戏及主机，就能让更多的人认同自己的派系，但游戏是要靠本质的好坏决定其受欢迎的程度，如果非要为了谁的派系好而争得面红耳赤，相互抵毁，实在是万万不该啊！天下玩家不都是一家的吗？这不正是风林哥你所提倡的吗？如果非要争个谁赢谁输的话，我倒宁可没有游戏！！

——湖南 唐欣



↑要 Q 还是要 CUBE？看看个头大小，都不错！



突然觉得唐读者与风林有点像，对好游戏向来是来者不惧，也不喜欢被归为 XX 派，毕竟“吃”杂一点没什么坏处。

近来闲着没事，我翻阅了这两年《电软》上的“中国电玩榜”发现其投票数量竟然起伏颇大：从 99 年底的 2000 多张选票发展到 2000 年的上万张，经过今年初的 6000－7000 张的徘徊后又回到近两个月的 3000 张左右。

这不禁引起了我们的思考：为何选票数目会有如此之大的变化？仔细想来，99－2000 是 PS 的黄金时段，工作不断发展，再加上《电软》的英明举动（将选票改为明信片形式），所以票数大幅上扬，如今 PS 已渐渐老去，所以选票也大为减少。

我不禁想到这个月我刚刚买到《电软》时同桌的反应，原来《电软》是我们每月必争之物，如今他却对此毫无兴趣：“我不看了，看了也看不懂！”听了这话，不禁让我心头一惊。是呀，现在翻开《电软》，再也找不到我手上玩得正热的或者是刚玩过不久，有待深入挖掘的游戏研究了，取而代之的是几乎每期必有的机战，看着一大堆日文机体名称，我头都炸了（其实我并不讨厌机战，但凡事该有个度。）或是 PS2、GB、XBOX 的硬件分析，或是打开主机，怎样在主板上识别机型，试问：这些知识有很大的用处吗？（我并不是说没有）你是根据主机性能不是根据软件来选择主机？你在购买主机时能当着 BOSS 的面“开机检型”吗？再说，在现在的中国，能买得起 PS2、XBOX、GBA 的又有几人？

说了这么多，希望《电软》不要忘了我们，任何杂志都是以读者为本的，希望《电软》不要为了站在潮流的最前端而忘了我们这些 PS 游戏，甚至 16 位、8 位游戏的喜爱者，不要脱离我们……谢谢！

——福建 郑侃

郑读者的意思我明白。其实我们又何尝不想多介绍些 PS 游戏呢？但是这由不得我们啊，日本方面不推出游戏咱们都得干瞪眼不是？而一些经典游戏的攻略我们之所以没有刊登，主要是因为以前曾经刊登过了。这种冷饭实在是炒不得也不敢炒，惟有挑选些我们很少接触的 PS 游戏为大家攻略一番研究一下，这将是我们马上要做的，请郑读者关注。不过，时代的脚步我们是不能束缚的，新主机的推出作为游戏杂志更是不能视而不见，难道我们还要永远落后人家吗？在这方面，我并不同意郑读者的看法。



风林君，为什么《电软》不采用全彩化？这恐怕是很多闯友的愿望了。还有一事要求助于你。你可否帮我找一找，国内哪里能买到樱大战花组公演的VCD。我是一个樱迷，找公演的VCD找了很久也找不到（我没有DVD、录像机）所以不要叫我去买那些版本的。另，12期杂志中那位重庆籍的MM玩家有没有联系方法，我想和她交流一下。

——重庆　龙猫

倒霉的风林，你好！说你倒霉是因为你让我有了一个古怪的念头。我在十二月份的《电软》上看了一篇文章。文章上写了一个在成都的只对TV GAME感兴趣的非常苦恼的人。我和她的遭遇是一模一样的。在编辑部工作的你是无论如何不会体会到我的这种心情的。我要找到她，但是上面没有任何关于她的资料。所以只好求助于你了。谁让你发了她的信呢。而且她说想找到和她一样的朋友。所以这没有什么不合适的吧。我知道你一定很忙，但是这对于我很重要。所以你一定要帮我，谢谢。（我的地址：四川省成都市西南交通大学516信箱　610031　电话：2968209　邮箱：ppk228@263.net　我叫：赵喜龙）

新一期杂志改版了，虽然没有实现许多读者全彩化的愿望，但是这并不是说我们会安于现状。其实，全彩化对于目前来说并不是一个非常理想的时期，目前的改版也只是向全彩化过度，同时这个过程也不会太久。而“樱”的VCD嘛，俺可是无能为力了，在这里还是向广大玩家征集消息吧，如果哪位知道哪里有，就通知俺一声。另外，询问ASUKA小姐地址的玩友很多，不过这要先取得她本人的同意。

风林，我是来自天山脚下乌鲁木齐市的玩友，代表本大学本系N位玩友请教风林哥！1、本人乃铁杆世嘉，自从DC停产，本人终日担忧！不知DC的前景如何？软件商会一直支持停产的DC吗？2、我有一同学乃GB玩家，欲购GBA。但又发现停产后DC降价，两者价位相差不多。GBA卡百多元，而DC盗版碟只五元一张。此君又想转购DC，可现实是：铁少！望风林哥给予指引：DC还是GBA。至少也给些建议或比较两者的优劣，救此君于水火。3、另外SNK关门后，NGP将何去何从？可购否？

——乌鲁木齐　街舞风雷

1、DC软件已经寥寥无几，气数不多……

2、当然是GBA了，目前GBA价格低廉稳定，游戏数量多，质量高，至少玩4、5年都没有问题，而且还可以兼容GB游戏，我觉得这根本不必犹豫什么；3、NGP在SNK倒以前就已经倒了……

林兄你好！在经过了3小时27分11点3秒的思想斗争后，我毅然决定写了7年来的第一封信回家。虽然，现在是最不适合写信给风林兄你的时候，众所周知，最近北京的天气异常寒冷，而瘦小，单薄的风林兄又最擅长得感冒，再加上又无“铁”去换手纸，所以，信嘛……玩笑，玩笑。其实风林兄在我心中最英俊潇洒，风流倜傥，玉树临风，人见人爱……（有事说事，别拍马屁）那么，请向风林兄，GBA600元，再送300元卡，自选，如此优惠，会不会有问题呢？是否有能用GBA看电视的周边呢？还有就是NGC的机能难道不如PS2吗？谢谢回答！

——北京　刘家昌

600元GBA送300元卡？BOSS岂不从奶奶家赔到了姥姥家？这种摆明骗人的话不要相信。NGC在硬件上超出PS2一些，与XBOX也仅在伯仲之间而已。不过说真的，就三部主机而言，拼硬件显然没有多大意义了。想见NGC的真正性能吗？等宫本先生的MARIO新作吧！

热心读者偏方一剂

我是近两个月才买《电软》的，以前只有在同学和朋友家才看过，感觉还不错，所以才开始买，看了两期的“家”感到一种说不出的温暖，便有了想写信的冲动，但又找不了什么话茬儿。不过现在有了！这一消息，啊不，是发现一定可以造福那些“爱盘（CD）如命”的玩家。“天生我才必有用”，看来我这11年的“老鸟”也有用武之地呀！

大家都知道game盘轻度划伤一般不影响读盘游戏。但一些划伤并不多的盘（几乎没有划伤）或有很多轻伤的（以后叫花盘）却读不出来，那是怎么回事，该怎么找到出毛病的地方呢？根据我的一次偶然犯傻才发现，利用太阳光的反射可以找到：先用坏盘或花盘在阳光下照，把光盘角度调到光影最清晰最正的程度，会看到盘面上有一些类似黄褐斑的东东，（好的盘没有）这儿就是光盘有毛病的地方，用手指延盘边上滑动，看光影上的手的影子指在“黄褐斑”处就摸到了“病点”，然后尽量用那种不伤盘的纸擦拭，这种“黄褐斑”一般不能完全擦掉，只要将其淡化就有可能让盘复出。另外，较深的划伤也能照出，不过擦死也好不了。

——河南　徐岩

风林，我想了解一下有关WSC的情况？另外，WSC有没有D版啊？

——玩家

WSC目前在日本基本已经进入了“冬眠”，尽管这之前SEGA与SCE同时宣布加盟，但显然已经于事无补。面对GBA的市场吞噬速度，料想任何掌机也无能撼动其地位了。WSC没有地板……

玩家快书（活雷锋系列）……

。。。《游戏迷都是活雷锋》。。。

风林是个游戏迷，疯了；
最近买台GBA，爽了；
遇到一位发烧友，
借他玩了十来天，坏了；
朋友请他吃顿饭，
给他赔钱他不干，他说——
俺们那疙都是游戏迷，
俺们那疙特产游戏机，
俺们那疙不仅有GB，
俺们那疙还有NGP，
俺们那疙没有NGC，
俺们那疙只有老索尼，
俺们那疙没人玩97，
俺们那疙都玩RPG。
翠花：上DC~~~~~



——乔森

。。。《救助队都是活雷锋

——风来的西林版》。。。

西林冒险到迷宫，死了；
肇事怪物耍流氓，跑了；
多亏一个救助队，
拿到咒文来救人，活了；
西林送他金腕轮，
要是不拿他不干，他说——
俺们那疙都是风来人，
俺们那疙盛产金腕轮，
俺们那疙腕轮没裂纹，
俺们那疙都是活雷锋。
那个怪物不是风来人，
害了人哪能不救人，
俺们那疙身上有正根，
那个怪物不是活雷锋。
风林，上腕轮~



——沙滩凉鞋



有好游戏机不要忽视好电视啊~~如果买了PS2或NGC的话，就最好配台带DVD分量的TV了，风林个人很喜欢松下的21寸，价格低廉，外型不赖，绝对是理想选择。XBOX嘛，可选择的输出方式也很多呢。至少AV俺已经无法忍受了，要不给抽时间给大家来个购买指南怎么样？

●姓名 gokumine，QQ：28541347（我想向“塞尔达传说~时空之章”的达人寻求帮助）



莎木真感觉……

文/湖北　郑海蛟
补充/　风林

风林，又来打扰你了，真是不好意思！虽说总得不到回音，但我还会一如既往的写信！以表达我内心的一些感受！

我知道你是个任天堂迷，但我想你一样玩过世嘉的游戏，一样玩过《莎木》系列吧！我不能算是真正的SEGA迷，因为我玩PS，我玩GBA，但我最爱的游戏却出自世嘉，那就是《莎木》！

说句实话，虽然我有两台DC，并且以后都不可能再在她上面玩到《莎木》新作，但从我心里还是希望《莎木》能在一台更强的主机上制作，看到SS上《莎木》影像我很感动！但如果说《莎木》当时真的在SS上推出，那真的会浪费了这个伟大的作品！因为，要使《莎木》存在，就需要一台强大的主机，说句心里话！DC上的《莎木》仍有许多不足，这当然是由硬件的性能决定。还好，DC用她的极限勉强支撑到了第二作。希望在XBOX上能看到更加完美的《莎木》！

也许许多玩家都体会到《莎木2》中的那多而复杂的QET了吧！比前作难度大增，不过也大大增加了本作的耐玩度，虽说可能大多数玩家都已打穿《莎木2》了，但我仍有几个小经验想告诉大家：1、当然是赌钱了，本人虽不懂第十期的朋友那样找到什么规律，但我只知道赌大小或猜大小，真中等这些玩法之前，先存盘，然后只押大或小或真中等。不行，读档再押，相信你的运气不会差到十赌九输吧！有的场子最大赌注收到500以上，想赚几千块很容易！2、打"白虎"那家伙其实简单得很，同时按←X就可轻松取胜，记住如果凉将其拉到另一边，按键方向也要变哟！3、《莎木2》中的QTE没有方向和按钮同时按的，都是先按方向再按按钮，即屏幕显示↑、←、A或→→A，不能按↓，←+A或→，→+A↑而要全分开按才行！4、第4碟桂林，与莎花去白鹿村的路上要过一段很长的细石桥，只要一掉下去就得从来，只要玩家有意的只朝一个方向斜行，如45度向右行，那么每次QET的方向都是←（左），等站稳了再45度方向走，就可以一步步迈向成功，相反越是小心，越容易掉下去，前功尽弃！

《莎木2》用彩显画面极艳，与《莎木》的浓厚色彩形成鲜明的对比，建议玩家不要长时间打，最好别连续超过4小时，否则可能引起眼睛痛，头疼等不良症状，而影响打《莎木2》的心情！

好了，说了这么多，就为了表达一个意思！"每个玩家都应该拥有一个最喜欢的游戏，记住，是"一个"，只有这样你才能真正地从游戏中找到感动，找到热爱游戏的感觉！"

莎木——也是风林的至爱。爱玩莎木的人很多，这可以从排行榜的投票数量上看出来，莎木的确是一款做给中国人玩的游戏。莎木有很多缺点，有很多的不足之处，这是无法掩饰的。经常听到许多人对其大加指摘，风林每每见况只是一笑置之，也无心争辩。看到SS版的莎木，给我更多的不是震撼，而是遗憾……那样的游戏如果真的在当年如日中天的SS上及时推出的话，将有可能使之成为SEGA的顶梁之作，但可惜。

XBOX的莎木2，风林个人是十分期待的。但不知道XBOX的硬件性能是否可以给莎木迷交上一份满意的答卷。不是说XBOX的机能不足以"表现"莎木2，只因在我心中，莎木还应该再完美，再出色，而我心中所想的莎木，显然，用XBOX也无法达到……莎木应该走的路，绝不是"这样"的……



女玩家留言板。。

风林GG：我是一个来自河南的《电软》Fans（MM哦！）一直都想给"闯关族的家"写信，可是看看众前辈们投稿未果的下场我的笔连水也不下了！（残念！）今天（高呼），终于等不及了！希望大家一定要照顾我一下嘛！（不准欺付女生哦！！）

大概是生错性别了吧，从小就喜欢打游戏的我，从8位的FC到PS、DC是玩的不亦乐乎，至于PS2嘛我还没有摸过！（不过将来一定会有！）。看《电软》也大概有4年了，4年呀！（流泪）

我住了四年的窝！虽然可能你们不认识我这个邻居，但是四年来我一直默默的住在这里，看着《电软》一天天的长大，不管是风是雨还是阳光灿烂，《电软》都不断的经历着不同的考验，现在也差不多能独自飞翔吧！看着那么多大GG们谈着对游戏的看法，我也很想发表一下：）

——河南　王憬（QQ：89271909）

穿越时空2（PS　SQUARE　RPG）

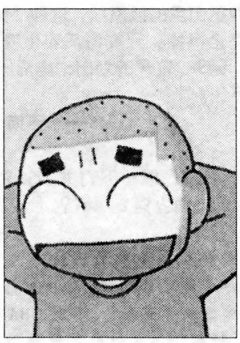
当命运的手翻开发黄的扉页，当美妙的音乐在耳边盘旋，你是否也被**キッド**那深邃的双眸所吸引呢？

在玩过了众多公司的RPG游戏后，我最钟情的就是由SQUARE推出的《穿越时空》。独特的人物造型，曲折的故事情节，简单明了容易上手的战斗操作系统，配上完美的音乐，精湛的CG，使我跟随着**セルジエ**在两个时空，两种记忆，宛如梦境的世界中畅游。不过SQUARE就是SQUARE，在游戏中加入收集对话窗口，收集角色，必杀技和不同的游戏结局，大大的提高了游戏的耐玩度。

虽然《穿越时空2》还不能和其它经典RPG游戏相比，但是我相信喜爱她的玩友们也和我一样乐此不疲的进行着时空之旅。

风林，我是一个很一般的玩者（决不敢自称玩家），对很多游戏都没有接触过，虽然我没有什么发表看法的"权利"或者经验，但是，我作为一个《电子游戏软件》的忠实读者，我只是想在这里说一下我的看法，希望风中的小林子姑妄听之，我就姑妄言之了。

我认为一个游戏最吸引人的地方，不在于什么游戏性啦，什么市场因素啦，等等什么什么的东东，个人看法，我认为：一个游戏能让人坐下来玩上哪怕是一两个小时，就在于它能不能在最短的时间表达出游戏最本质的东西。所谓的游戏最本质的东西是什么呢？那就是人，作为主导的人的感受。说的白一点，就是不论一个文盲还是一个博士，他在进行人的最原始的本能：玩的时候，两者之间是没有什么不同的，他们在游戏的瞬间找寻的就是能让他们继续下去的感受，可能各自的感受不同，但是找寻感受的意愿是一样的。而精神上的东西通常又是最难把握的，所以才有了百家争鸣的局面，才有了所谓的世嘉派．索尼派．任天堂派什么的。因为大家都在表达自己的感受，我认为世嘉好，他认为任天堂符合大众口味等等，其实说得确切点，都是从自己的角度出发的。从文化的角度讲，大一统的趋势是必然的。天下大势，合久必分，分久必合嘛。不论是次世代，还是现在，甚至是FC的时代，大家都是在表达自己的看法，都是在倾诉自己的感受，而游戏呢，就是在这样的环境下发展到了今天。不论是谁玩游戏，不论是购买什么主机，最终的目的只有一个，就是感受游戏带给我们的一切，有欢笑，有疲倦，有泪水，甚至血汗，可是我们最终不还是无怨无悔的在支持电玩事业吗！为什么？就因为我们要玩啊，哈哈哈，多简单啊，没有任何理由，就因为我们要玩，而电游给了我们这个机会啊！！！！！所以，不要再争论了，我们没有什么争论的，我们能做的唯一的一件事情，就是要玩。玩出水平，玩出品位，玩出文化，玩出我们电玩一族的未来，至于厂商嘛，我没什么可说的，我只想说一句，那就是谁输谁赢他都得把游戏做出来，为所有所谓的专业人士以及伪玩家以及大众化以及儿童等等服务啊！！！！



话说到这里，似乎有点跑题了，但是我真的希望大家能尽情的游戏，尽情的感受，为自己的生活多找寻一点释放自我的机会。以上呢，仅是个人的一点拙见，可能很浅显，甚至是浅薄，仅供风中的小林子（包括广大的玩家）一粲而已，望大家多多指教！！！

——黑龙江：王

●请给我介绍几个像"永恒传说"那样的游戏（秦皇岛　金铭）风：玩RPG找PS可太容易了，"永恒传说"是该系列的第三部，前两作在PS上都可以玩到，即"幻想传说"、"宿命传说"。另外，ENIX的"星海传说～第二个故事"也是不二之选。当然，PS上还有许多其他非常出色的RPG游戏，在此就不多说了。DC方面嘛，风林个人推荐"永恒的阿卡迪亚"。

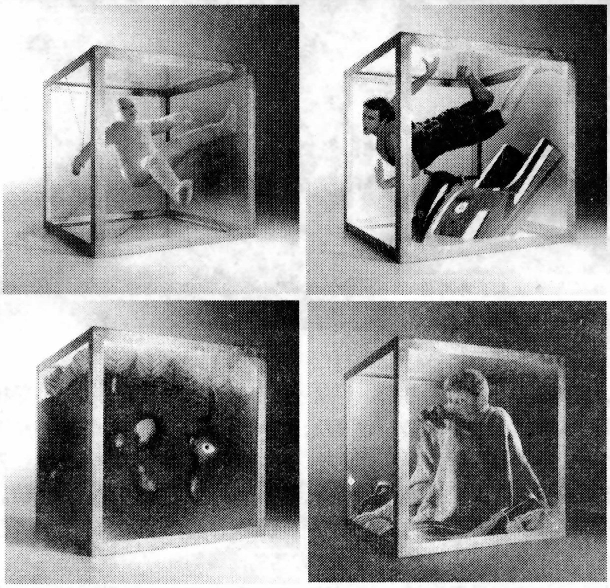
风林，我是哈尔滨的李泽民，我想问松下推出的 NGC 怎么样？还有任天堂的山内社长的全名是……
——哈市 李泽民

松下的 Q 体型比 GC 稍大，性能一样，功能很多，价格也还算合理，不过风林一见却有无从下手之感（好多按键啊）山内社长的全名是山内溥。

风林，我有三个疑问想请教：1、SEGA 将 SS 经典移植 PS 的计划到底有没有在实行；2、以 GBA 的机能，能否移植 SS 上的《公主的王冠》等 2D 游戏？3、KONAMI 将 XBOX 日版《寂静岭》定名为“最后的诗”是否表明其不再推出续作？
——家的一员 查颖

1、从目前看好像还没有行动，不过 DC 的好多出色游戏都已经推出了 PS2 版，比如“18 轮”。可以肯定的是“樱”系列是铁定要移植的；2、其实 GBA 号称媲美 32 位，但实际画面还达不到。通过 SS 与 GBA 的“ZERO3”就可以比较出来，差距还是相当明显的。而且，我觉得用 GBA 与家用机比本身就是很不公平，也没什么必要，要比也应该与其他掌机比嘛～～GBA 在性能上可以说是飞跃性的提高了，至少我很知足；3、如果您玩过 1 代、2 代的话，我想应该会有一个答案了，续作必有！回想起这些日子 KONAMI 的表现，真是值得赞许。个人认为“合金 2”与“寂 2”相当完美，几乎没有瑕疵，看来软件销量第一的名号的确不是糊弄事的。

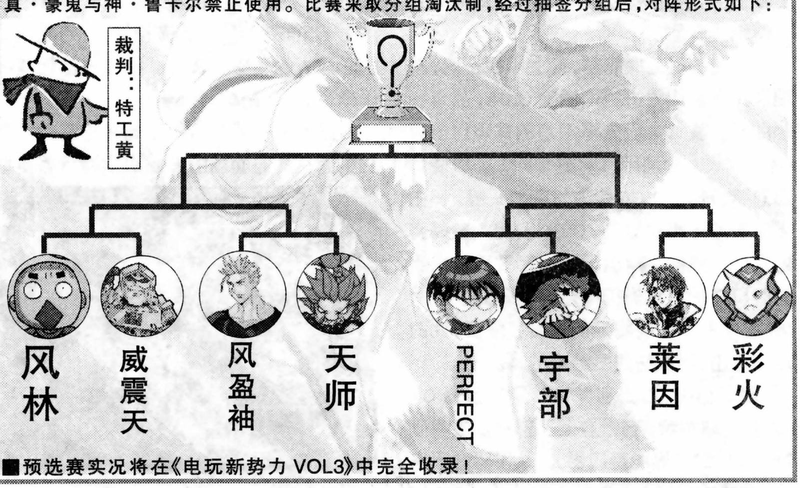
任天堂 GAMECUBE 北美广告赏！！



●NGC 北美销售势头强劲，日本方面借助『任天堂全明星大乱斗 DX』的力推也使销量再度上涨，总体销售成绩喜人。左边四幅图是 NGC 在美国展开攻势前推出的系列宣传广告，不知道大家有没有在 TV 上见过，风林个人是非常佩服其绝妙的构思与创意的。通过这些广告宣传可以看出任天堂对不同地区不同文化的理解。应该说，在这方面任氏是绝对内行。

次世代联盟小编格斗大赛开催决定！

时值年末，电软编辑部内的传统“节日”——“小编格斗大赛”又要召开了。不过这次可不光是电软编辑部中的乱斗了，《游戏吧》、《软件与光盘》、《游戏批评》、《电玩新势力》的众小编都加入到了乱斗的行列。这次的比赛用游戏是 DC 版格斗劲作《CAPCOM VS SNK2》，其中真·豪鬼与神·鲁卡尔禁止使用。比赛采取分组淘汰制，经过抽签分组后，对阵形式如下：



■预选赛实况将在《电玩新势力 VOL3》中完全收录！

大家画廊

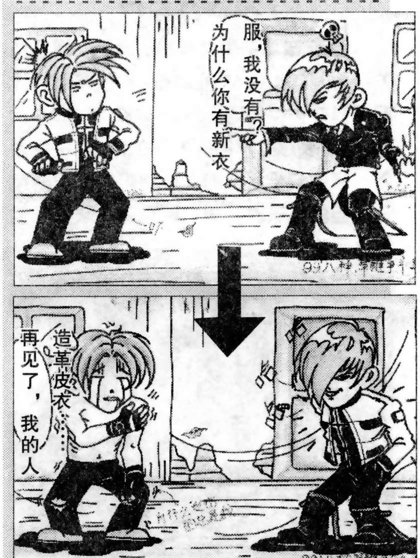


真是遗憾，不过据说很一般？到现在风林也没有见过这款游戏，
《阿修罗斩魔传》 北京 刘宇



《八神的业余爱好》 河南 田远

八神居然喜欢绑架京的 GF？不过京这厮也太没骨气，哭的像个白痴……

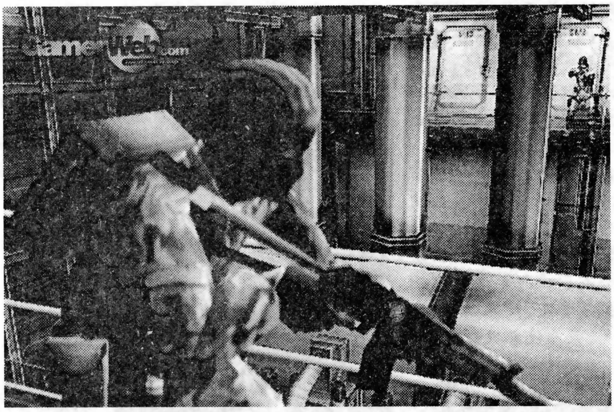


《无聊的争斗》 海南 张攀

这两个人的恩恩怨怨现在也应该终结了吧，不过八神穿上这身人造革皮衣真的是比“小草”酷多了……

风林个人很喜欢 CAPCOM 画师在“CVS”中的八神人设，颇有霸气与动感。而 2001 中八神令我想到了荒木飞吕彦……其实，风林一直崇拜的画师好像在国内人气都不是很火（笑），比如村田莲尔，另外，CAPCOM 旗下的画师也都非常厉害啊，尤以“恶魔战士”为甚。

■请所有玩家注意：目前发现有人假冒某专卖店的名字进行诈骗，如您收到类似“您中了 XX 大奖，请寄多少多少钱”的信件，请不要相信。



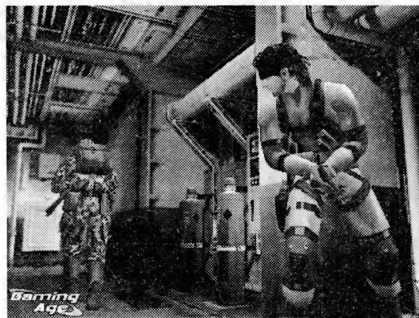
合金装备·索利德 2
自由之子

本作完全保留了 PS 版的优点与特色，并借助 PS2 强大的图形处理能力，缔造了一个气势恢弘、精心动魄，酷似好莱坞大片的游戏世界。而且游戏的情节与谜题设定同样巧妙到位，通关的玩家一定会被紧张刺激的场面与峰回路转的情节所感动。

PS2	厂商:KONAMI	类型:战略谍报 ACT
	发售日:2001.11.29	售价:6800 日元

选择 NEW GAME 后出现的选项分析

1. 前作通关并且擅长动作游戏（有四个难度可选择，最初从 TANKER 篇开始）
2. 前作通关但不擅长动作游戏(有两个难度可以选择，最初从 TANKER 篇开始)
3. 前作没通关但看别人玩到了最后(可以选择全部难度，从 TANKER 篇开始)
4. 前作没有通关不擅长动作游戏(有两个难度可以选择，从 PLANT 篇开始)
5. 前作没有通关但擅长动作游戏(有四个难度可以选择，从 PLANT 篇开始)



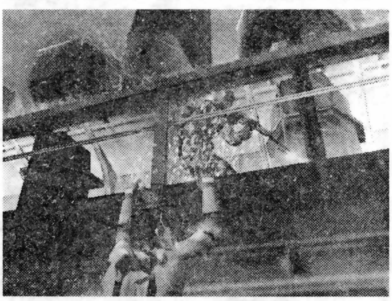
↑从背后接近打晕敌人，再用枪对着他，是获得"狗牌"的基本方法。

↓进入贴有 MM 海报的柜子后，按 L1 键会发生什么事情呢？！



TANKER

前作故事结束 2 年后，再度出现了有关新型 METAL GEAR 的消息。为了得到其详细资料并予以公诸于众，SNAKE 与 OTACON(前作中被忍者吓得尿裤子的博士)决定潜入一艘停泊于港口的大型货轮内一探究竟……但就在这时，却发现有另一队人马也登上了货轮。



首先在甲板上仔细搜索，在角落里藏有许多道具(如回复道具"RATION")以及弹药，虽说上来的难度不是很大，但还是应该尽量搜集。而在甲板上巡逻的敌人并不难对付，利用麻醉枪"M9"就可以轻松解决。另外注意观察右上方的地图显示，躲过敌兵的搜索范围也并非难事。

在甲板上寻找可以打开的门（正对门按住△键不放即可)，先进入一楼。注意储物柜中藏有许多道具。从酒吧边的楼梯可以通往 2 楼，但要小心躲避敌人。不妨多利用 M9 来麻醉敌人，以获得装备。找到通往 3 层的楼梯，会发现墙上装有监视器，玩家需特别小心不要被发现，不然会引来大量敌兵。这时紧贴墙壁或爬行就可以轻松通过，或者利用"CHAFF GRENADE"来干扰监视器的讯号，当然，干脆点的做法就是用枪解决（M9 不可，还要小心会惊动敌兵惹来杀身之祸)。随即来到 4 层，发现右边的楼梯安装有红外线炸弹装置，只需爬行就可通过。而在取得"USP"以后，将有绿灯显示的控制装置击破就可以高枕无忧了。否则，一旦引爆炸弹就将结束游戏……随后一直登上最顶层，从情报中得知 METAL GEAR 藏匿于货轮的底层。

经过 5 层的操舵室，登上甲板左弦，发现了正在利用对讲机谈话的 OLGA，战斗一触即发。战斗中应先将前方的探照灯击灭（不然 OLGA 会利用其照射 SNAKE)，以便洞悉对手位置。OLGA 能力其实很一般，但由于甲板地形相对复杂，OLGA 利用大量障碍物为自己掩护，所以玩家一定要查找恰当的时机并配合准确的枪法，其弱点是头部，M9 命中后一定时间她的速度会降低，此时连续攻击，可以快速度结束战斗。

战斗结束后，得到"USP"，别忘了从 OLGA 身上拿军牌。右行登上了望台顶端得到"THERM.G"（热能感应器)，从了望台下来再右行得到"WET BOX"。

从一层右弦进入机关室，由于地形相对复杂，所以敌兵应不难对付。需要特别注意的是，在机关室左上通道中有三个红外线炸弹，使用"USP"将控制装置一一击破。三个控制装置的位置如下:，第一个需要登上放有弹药的障碍物即可发现其位于右面墙壁的上方，第二个位于右边墙壁下方，而最后一个则需要向前爬行才可以发现（左边)。将三个炸弹搞定以后进入第二甲板。经过通道从左弦来到右弦，随后 SNAKE 被一队敌兵发现，再次引发战斗。战斗中注意地形的利用，由于敌人很多，通道很窄，找到合适位置来躲避攻击就成为了重中之重。一方面要利用货箱做掩护，一方面还要小心敌人的手榴弹袭击。经过一番苦战终于拿下，进入船舱，但是……

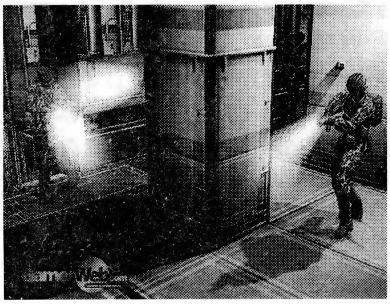
进入第一船舱，海军司令正在向士兵们讲话，同时面前的投影机中展示着新型



紧急通告:光盘杂志《电玩新势力》自第三辑开始将陆续推出《合金装备 2》专辑，其中涵括自编 BOSS 战、"狗牌"收集方法大全等精彩有趣的内容，玩家就算玩不到也能领略大作魅力！另一方面，《游戏批评》第 13 辑中收录了业内分析家对"MGS2"的权威评论，请读者留意！

METAL GEAR 的影像。小心翼翼的从左上方进入第二船舱，再绕到右上方的门进入第三船舱，眼前立现巨型 METAL GEAR 全貌。由于时间有限(7 分钟)，SNAKE 需要趁这个机会利用数码相机拍取相片，一共需要四张，但要拍的位置截然不同。分别是正前方、斜 45 度左右各一张以及 METAL GEAR 身后的“MARINE”标志。拍完后将照片输入右下方的电脑即可。

这时司令的演讲也结束了，OCELOT 出现将新型 METAL GEAR 夺走，而 SNAKE 在这次事件中失踪……



PLANT

继上次事件发生已经过去两年了……本以为风平浪静，但是美国总统却在大型海上设施“BIG SHELL”的视察中被一伙名为“DEAD CELL”的恐怖组织绑架，而随行人员也全部被囚禁。恐怖分子借此要挟政府索要 300 亿美元赎金，不然将全部人质杀死并炸毁整个设施，释放巨毒物质把海洋变为死海。而真正的主角“雷电”(RAIDEN)的登场就是要解决此次的事件，但万万没有想到的是，其幕后却隐藏着一个巨大的阴谋……

雷电潜入“BIG SHELL”，从 A 区底部上岸(在此处不妨多熟悉一下水中的操作，在后面将会多次用到)，在储物柜以及从暗道中取得一些道具。在这里需要注意到一部发有蓝光的电脑“NODE UNIT”，从此处得到地图，以后到每一区都要寻找电脑来获得新的地图。

乘坐电梯来到天台，取得道具以后从左上方的铁丝网缺口爬入（有一群海鸥处)，进入 A 区内部。在 A 区中央部分可以得到地图，上方左右是通往 F 区以及 B 区的出口。

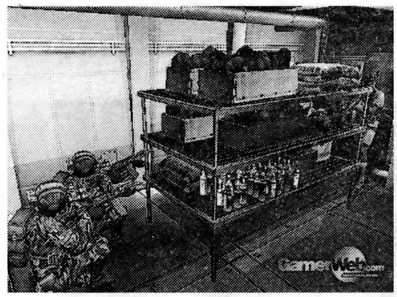
经过“AF 连络桥”来到 F 区，在下方的房间中取得“M9”。而其他无法进入的门则需要 LV 卡才可以打开。

拿到“M9”以后返回 A 区来到“AB 连络桥”，突遇杀手 VAMP……来到 B 区“变电室”中，碰到化名为“PINSKIN”的 SNAKE，但由于负伤，雷电只能继续单独行动。仔细调查 B 区，在变电室上方门口突然听到了“嘀——嘀”的声音，竟然发现了炸弹（千万不要开枪啊)，但由于目前还无法处理，只得作罢。

离开 B 区，在 BC 连络桥上再次遇到了 VAMP 以及 FORTUNE。而在桥上晕到的人竟然是——总统大人……FORTUNE 与特种兵之间发生了激烈的交火，但是子弹却在 FORTUNE 面前划过而毫发无伤！？随后 FORTUNE 用其手持的重型电磁武器将通往 SHELL1 核心的桥炸断。无奈之下，雷电只得眼睁睁的看着近在咫尺的总统被 VAMP 扛走。



来到 C 区，遇到了秘密潜入的拆弹专家 PETER 以及 SNAKE。从 PETER 处了解到“DEAD CELL”组织的恐怖分子“FATMAN”在 BIG SHELL12 处安放了 C4 炸弹，而破解这种炸弹则需要皮特的感应装置以及冷冻剂才可以使其停止工作。于是，雷电与 SNAKE 分头行动寻找炸弹(完成其中的 6 颗)。



得到感应器以后，藏有 C4 炸弹的位置在右上方地图上会显示出黄绿色。而 C 区内的炸弹则藏匿于女洗手间内。进入后，根据炸弹发出的声音在洗手池上方发现了捆绑于墙面的炸弹。立刻掏出冷冻剂将其冰冻（注意按键一定要用力否则无法喷出冷冻剂)。不消一会儿炸弹的声音以及灯光就消失而停止了工作。

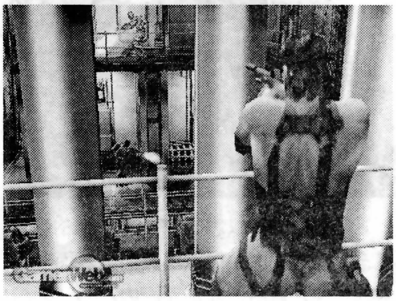
随后快马加鞭来到 D 区寻找 C4 炸弹。D 区是环型区域，而炸弹则藏匿于地面上可以开启的铁盖下面。凭借感应器以及声音的引导，果然在最下层发现。打开铁盖（按△抬起）将其搞定，注意这里的敌人保持定时联络，所以不能攻击他们。紧接着是 B 区，就是先前在门后发现的那颗，很容易就可以找到。顺利解决三颗后，剩下的可就不是那么容易发现了。沿路来到 A 区，由于炸弹藏匿的地形相对复杂（都是气管），要到达炸弹处就要颇费一番周折。先从右侧管道爬入，在中间部分有一根红色的气管，沿着向下爬就可以见到炸弹。搞定 A 区后

基础操作说明

1. **徒手攻击**：○键，连按的话可以使出连续攻击。
2. **射击**：装备相应武器后按□键。
3. **贴墙掩护**：移动到墙边的时候，朝墙壁方向按十字键即可。
4. **敲墙**：在紧贴墙壁的时候按○键，作用是发声音诱骗敌人。
5. **探头**：在贴墙的时候按住 L2 或者 R2 即可，这样可以观察周围的具体环境，但仍要小心被敌人发现。
6. **掩护攻击**：在手持武器并贴着墙角的时候按○键，能够迅速转身向敌人射击。随后也可以马上闪避到墙后，以避免被敌人攻击。
7. **下蹲**：原地按 X 键即可，能够利用一些障碍物掩护自己。
8. **爬行**：下蹲后按十字键，在一些地面埋有地雷的地方，爬行也可以安全的通过而毫发无伤。
9. **摔投**：无装备时，接近敌人后按十字键＋□键，在危机关头经常用到，将敌人放倒以后可以有充足的时间逃脱。
10. **锁脖**：从背后靠近敌人按□键，可以无声无息的将敌人消灭。勒住敌人以后，可以连按□键将敌人勒死或勒晕。
11. **拖动敌人**：将敌人打晕或麻醉后按住□键和方向键即可(获得道具的好方法)。另外，在勒住敌人脖子后，按住□键和方向键也可以将敌人拖行。
12. **翻筋斗**：在奔跑中按 X 键。非常迅速地短距离移动，可以躲避敌人的视线，BOSS 战中也要经常运用的回避技巧。
13. **攀爬**：贴近栏杆或障碍物后按△键。



来到 F 区，其炸弹位置是在下层的货箱后面，但是由于货箱堆积的过高，无法爬过只得来到上层翻越(在栏杆前按△)后扒住栏杆落下进入货箱后面。另外该区的其他一些道具也需要利用这种方法才可以得到。最后还剩一颗炸弹了，藏匿地点当然是在还没有染指的 E 区，E 区地形并不复杂，进入“E 脚货物集配设施”，从右边的楼梯来到的飞机升降台，而第六颗 C4 炸弹就在飞机的下面。



来到 C 区，在食堂中可以得到“感应器 B”并得知还有一颗炸弹在 A 区的底部（时间限制 400 秒）。由于这种炸弹与以前的 C4 不同，所以使用以前的感应器是无法察觉其具体位置的，而使用“感应器 B”，虽然仍旧无法将位置具体化，但是却可以对炸弹发出警报音。随后来到 A 区的天台，发现电梯已经出现，登上电梯(一定要将在场的敌人消灭才可以启动电梯)。来到雷电最开始来的地方，在水池上方的小潜艇处发现了隐藏的炸弹。尽量离近后用冷冻剂将其冷冻，之后回到电梯处，却遇到了 FORTUNE，一场生死之战展开。

由于子弹对 FORTUNE 无效，所以玩家只要利用身前的障碍物进行躲避。但要小心其重型武器的厉害，真不知道这个女人是怎么能够拿得起这么重的武器的。坚持到 VAMP 出现，随后居然发生了奇迹……趁机会雷电乘上电梯逃走。不过，要以为炸弹事件已经完结可就大错特错了，接到消息，“炸弹人”FATMAN 又启动了一颗炸弹！没办法，雷电迅速出动（仍是限时 400 秒）。

来到 E 区，登上飞机升降台。将炸弹冷冻后该死的炸弹人出现了。这场战斗可不轻松，FATMAN 会到处放炸弹，玩家每次都要在一分钟之内解除，不然就会“BOOM”！这些炸弹需要用“感应器 A”来寻找（一般都安放在货箱上，有时候也会安放在货箱的下面，玩家一定要看仔细），由于 FATMAN 并不是连续放，所以玩家还可以有喘息的机会。攻击他的最好方法就是先将其击倒然后趁他没有起身的时候射击他的秃头。

费尽九牛二虎之力总算将该死的炸弹人干掉，但没想到这家伙居然在临死前开启了另一颗炸弹。此时迅速移开 FATMAN 的庞大身躯就会发现（很老套的手法），冷冻后才算松了口气。

战斗结束后碰到了忍者“MR.X”，他告之雷电有关人质的消息。由此得知在人质被关在“SHELL 1 核心”，其中有一名名叫“AMES”的特工，他可以提供总统的行踪。



要辨认出此人需要利用“声音定位器”(DIRECTIONAL MICROPHONE)，因为 AMES 的心跳非常特别，所以只要辨别出特殊的心跳就可以找到此人。随后 MR.X 交给雷电 LV2 卡、报话机以及敌兵的服装。因为“核心”中戒备森严，要单靠潜入几乎没有任何可能，所以一定要假扮成敌兵才可以进去。不过，有了行头还不可以，还需要拿到敌兵的“AKS－74U”步枪才行。

随即雷电来到 F 区，利用 MR.X 给的 LV2 卡打开了一直无法进入的 LV2 仓库（在楼下）得到步枪，注意其他标有 LV2 的门也可以打开了，去取道具吧！

下面要做的当然就是假扮成敌兵混入“核心”了。进入后发现这里果然敌人众多，要小心的是不要接触到敌人的身体，不然就会暴露，惨死枪口之下。此时先来到下面的房间取得地图，随后乘坐电梯来到 B2。在中央的控制室里得到了“声音定位器”。另外，在这里不要做多余的动作，敌兵的警觉性非常高，稍有不对头也会来盘查一番，总之还是少找麻烦比较好。

于是乘坐电梯来到 B1。进入后发现要进入关押人质的房间要先经过指纹以及眼睛的检测才可以。为了顺利的进入，就要利用敌兵来骗过电脑。在这条过道中会有一个敌兵来回的巡视，趁其不备从后面抄上，利用锁脖的本事（背后按□键）擒拿住敌人。锁住以后多勒他几下(如果敌兵不晕的话是会挣脱的)，然后拖到门口检测。

进入关押人质的房间，发现里面的人质果然不少，而且还有士兵来回巡视。此时应该利用敌兵走开之际拿出“声音定位器”寻找 AMES，待敌人离近后就迅速换上 AKS－74U 步枪。最后在下面发现一个单独捆着的人，上前一试果然是 AMES。从他口中得知总统被带到了“SHELL 2 核心”，并得到了 LV3 卡(好东西啊)。

不过这一切举动都被 OCELOT 在监视室里看到，面对步步逼近的 OCELOT 此时玩家什么也不要做，站着别动就 OK。在 OCELOT 的一番盘问下最终还是发现了雷电的身



索利德·斯内克
原 FOXHOUND 的队员，曾经三次从合金装备手中拯救了世界。被人们誉为传说的英雄，是单身潜入的专家。

凡德曼
炸弹处理专家，比德·斯迪鲁曼的弟子，10 岁就完成了核弹的天才。被称为炸弹王。不遵守任何法律与道德规范。按照自己的方式行动。

奥塔空
在阿姆斯·迪克公司担任研究员，并负责合金装备的开发工作。在上次事件之后，与斯内克一同行动。是个日本动画片 FAN。奥塔空的名字是取自一部机器人动画。本名是哈尔·艾梅利希。

左轮
俄国出生的原 FOXHOUND 的队员。上次事件之中与斯内克处于敌对状态，并失去了右手。逃走之后从武器黑市中得知了新型合金装备的情报。是个喜欢使用老式左轮枪的拷问特别顾问。

份，但危机时刻 MR.X 出现助雷电脱身。

逃出“SHELL 1 核心”，利用到手的 LV3 卡去取得道具以及装备（可以得到 PSG1），随后便赶往“SHELL 2”。

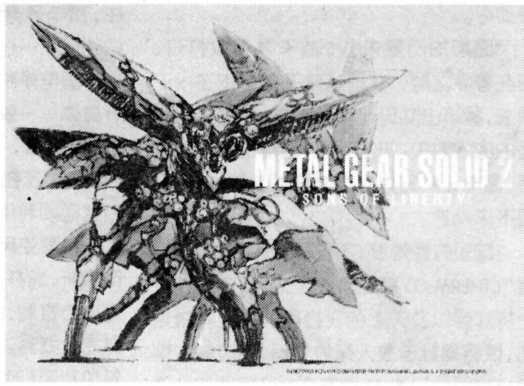
从 D 区来到“SHELL 2”的连络桥处，得知桥上被安置了大量红外线炸弹，只有将其一一化解才能通过。这时就要使用刚取得的 PSG1 来搞定了。炸弹一共有 10 颗，其中有 4 个藏匿的很隐蔽。这 4 颗的位置分别为：带有蛇型标志的旗子后面（左前方）、鸟群后（右前方）、正面空中的飞行器上（这里一定要精确，要击中最上方）、SHELL 1 的出口外墙上（雷电身后正上方）。其余 6 颗很 EASY，全部解决后一切恢复了常态。

正在这时，SNAKE 与 SOLIDUS SNAKE 同时出现，两人发生了战斗。没有想到，VAMP 驾驶战斗机现身，SOLIDUS 登上战斗机，双方战斗开始。对付战斗机并不难，使用 SNAKE 扔下来的“STINGER”就可以搞定。战斗中 SNAKE 会经常给雷电补充弹药以及体力，只需小心战斗机的飞弹以及俯冲，还要注意不要将炮火打到 SNAKE 即可。战斗结束后，隐匿多时的 METAL GEAR RAY 显身救走了敌人，而连络桥也被炸断……

不过这并不能阻挡身手矫健的雷电，先顺着右边的栏杆移到下面的气管上（气管下方有好东东），顺着气管登上“SHELL 2”的外道，小心爬过敌人的监视，翻过桥断裂处……最后来到了“SHELL 2 核心”。

进入后听到了敌人的谈话，得知囚禁总统的门前有电流无法通过，只得先到其他地方转转。

乘坐电梯来到 B1，发现下面通道已经被水淹没。没有办法，尽管在水下导致头晕但还是硬着头皮闯上一闯。连按○可以在水中快速划动，注意及时恢复氧气，地图上的光点就是恢复点。在水中找到了 NIKITA 后就可以上岸了。接着迅速乘坐电梯回到一层，取得些弹药后在下面的通道入口处瞄准发射飞弹。注意通道是相通的，并不难走，最后七拐八拐的飞入关押总统的房间（注意飞弹是有时限的，时间一到如果没有击中目标就自爆）。“可怜”的总统见到飞弹后惊慌失措，四处乱跑。避过总统直击墙角的电机就可以解除地板上的电流。



电流解除后，雷电冲向房间……

没想到与总统一番“闲谈”得知了许多秘密，话音未落 OCELOT 赶到杀死了总统（得，白忙活了～）。从总统手中得到了光碟，并得到了新的“命令”——营救“艾玛”（EMMA）。

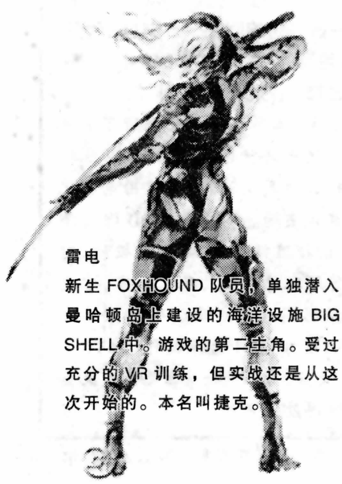
为此已经对水底探寻过一番的雷电再度下水寻找艾玛。在水中打开紧关的门（△键伺候），不想门一打开迎面而来的是一具死尸。进入后内部全是钢筋，犹如迷宫，注意及时补充氧气以及取得武器（麻醉步枪 PSGI－T）。最后登上岸，近门居然又碰到了那个不死的 VAMP……



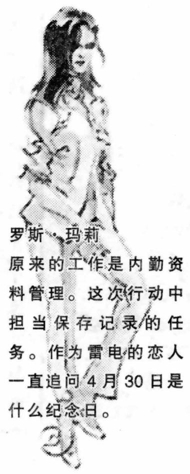
没办法，面对强敌要勇敢一点嘛……在这场战斗中需要注意不要掉入水中，不然就会升天。而且 VAMP 在水中以及身体被橘红色光芒包围的时候是无敌的，可以趁他在栏杆上以及身体正常的时候攻击。另外，注意 VAMP 会用刀锁定雷电的影子，一旦被锁定就无法移动而眼睁睁的被刀割（可以先将天顶的四盏灯击灭就不会被锁定了）。攻击 VAMP 的方法有很多种，当然，用狙击步枪是比较容易下血的。最终，VAMP 倒在了我的枪口下……

通过上面的门以及水域，来到了一间全是储物柜的房间，艾玛就在中间的柜中（先将其他的柜子打开取得道具，有些道具藏在里面一定要深入才可以取得）。不过艾玛非常怕水，没有办法，雷电只得背着艾玛通过水域（艾玛的氧气很短，要及时补充）。上岸后发现艾玛无法走动（双脚被注射药物了），按△键拉着艾玛即可。

带着艾玛按原路返回，来到电梯前发现有大批蟑螂来捣乱。艾玛不敢经过，无奈只得用冷冻剂驱走这些讨厌的虫子（我的做法是将艾玛麻醉直接拖上电梯，呵呵）。回到一层，敌兵已经出现在这里，先将艾玛放在安全的地方再去解决掉这些敌兵即可。从“SHELL 2 核心”出来到了连络桥，利用“干扰装置”（CHAFF GENE）扰乱飞行器并迅速的通过断桥，向下走用冷冻剂将火熄



雷电
新生 FOXHOUND 队员，单独潜入曼哈顿岛上建设的海洋设施 BIG SHELL 中。游戏的第二主角。受过充分的 VR 训练，但实战还是从这次开始的。本名叫捷克。



罗斯·玛莉
原来的工作是内勤资料管理。这次行动中担当保存记录的任务。作为雷电的恋人一直追问 4 月 30 日是什么纪念日。



幸运
拥有褐色的肌肤，被称为幸运女神的女战士。任何攻击在她面前都显得武力。在战场上寻求死亡的场所。

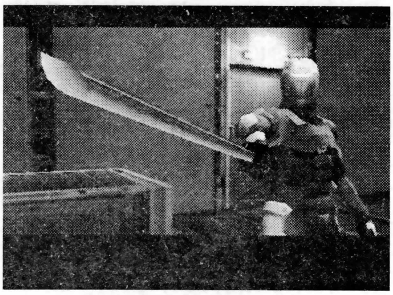


瓦普
罗马尼亚出生的用匕首的高手，是迪得塞尔队的生存者之一。拥有超高的移动力跳跃力。近距离遭到机枪扫射都能完全回避。被称为吸血鬼，喜欢吸被杀死的敌人的血。

灭即可。

面前的门要求 LV5 的卡才可以打开，正在着急之时，艾玛从脖子上摘下了……原来，看不出艾玛还真厉害啊。先进入将前面的敌人消灭。来到下层，面前是长长的铁桥，雷电让艾玛独自登上铁桥前行，自己则留下来掩护。

这里有些难度，不仅要利用“热能探测器”(THERM G)来观察敌人，还要击毁铁桥上的炸弹以及天上的飞行器。只要有镇定剂，很容易打击敌人保护艾玛，不过镇定剂的持续时间只有 15 秒左右，这里就完全看玩家的枪法了。敌兵大多是不会一枪毙命的，他们会不断回复体力。所以一定要瞄准关键部位下手。子弹没有了可以随时补充。一路保护艾玛，SNAKE 也在另一端帮忙，在塔楼上卧倒的就是，不要向 SNAKE 开枪。如果对狙击没自信可以请 SNAKE 援护射击。



就在艾玛即将通过铁桥的时候，该死的 VAMP 再次出现劫持了艾玛，他不停的勒艾玛的脖子，此时一定要迅速攻击 VAMP，否则艾玛的体力会不断下降……最后瞄准 VAMP 的头部射击，这次 VAMP 终于和我们说再见了。但是艾玛也受了重伤……SNAKE 见况急忙将艾玛救下。

雷电紧急赶往“SHELL 1 核心”，进入后小心地面上的炸弹。与 SNAKE 汇合后，最终艾玛还是离去了……随后雷电被 OLGA 擒住，雷电还得知了自己实际上就是 SOLIDUS 的儿子……这、这真是命运的捉弄啊……

雷电挣脱了束缚，成功脱逃。尽管赤膊着身体……躲过敌人的重重巡视，最终与 SNAKE 会合，并取回了自己的装备。另外，SNAKE 给了雷电一把日本刀，要用好这把刀就必须利用右侧的类比摇杆，左右摇类比摇杆可使用横斩，上下摇类比摇杆则使用纵斩，摇杆一周是必杀剑，按下右侧摇杆是前方直刺，L1 键是防御，可以将敌人的子弹完全抵消。由于刀的威力很大，所以不妨善加利用(对小兵一击必杀)！在 SNAKE 面前表演一通刀技后（向 SNAKE 挥刀后果自负），两人一同前进。

途中敌兵相当多，注意 SNAKE 的体力，要对他进行掩护射击，或上前用刀与敌兵近身战斗。但是如果体力不支的话还是不要“抛头露面”的好。经过了数场苦战后，近乎无敌的 FORTUNE 再度出现阻拦，指名与她认为的杀父仇人 SKAKE 单挑。这时 SNAKE 果断的让雷电先走，自己则留下与 FORTUNE 周旋。

雷电一直来到了顶层，终于到了与 METAL GEAR RAY 的决斗的时候。数架大型 MGR 向雷电展开了密集的火力。对付它们唯一可以选择的武器就是“STINGER”，不过如果找到规律并摸清这些没头脑的大家伙的套路，并不难对付的。最简单的方法就是靠近 MGR 直接攻击其口部，由于距离近 STINGER 可以连续攻击 MGR，如果运气好 3 发就可以搞定一架。最后一共消灭 5 架才会结束（根据难度不同有数量变化），这场战斗最需要的就是耐心……

虽然消灭了 5 架 MGR 但仍有 20 架 MGR 蜂拥而至，疲惫已极的雷电几乎绝望的时候，电脑病毒发作了，MGR 全部停止了活动。狂怒的 SUOLIDUS 亲手解决了失控的 MGR，这时 FORTUNE 也将 SANKE 带到了 SUOLIDUS 面前。一切似乎都失败了。此时 OCELOT 突然出现将事情的真相告诉了在



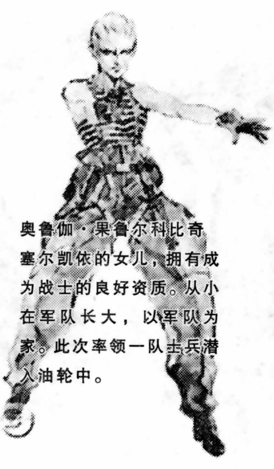
场的人们。原来此次恐怖活动完全是“爱国者们”所操作的演习。这场演习的主角就是最强士兵量产计划的产物——雷电。整个事件中人质被劫，FOXDIE 以及忍者的出现都是“爱国者们”的安排，这 12 个被称为“爱国者们”的老人才是暗中控制国家的最高权利机构，。4 年前 SUOLIDUS 成为总统后就密谋摆脱“爱国者们”的控制结果以失败告终。这次他的计划再度失败。

当只剩父子两人时，大决战开始了！！最好用刀来与其对决，SOLIDUS 在中途会“变身”一次，速度方面有大幅度提高。不过即使这样也依旧不是雷电的对手，只要灵活运用连续刀可以非常轻松的给他巨大的伤害。一切，就随着雷电的一刀结束了……

爆机后，在特别模式中会追加 CASTING THERTEL 和 BOSS SURVIVRL 模式。最值得一提的就是 CASTING THERTEL，这个模式中可不是简单的欣赏即时演算事件画面，里面隐藏了很大的秘密。



大佐
FOXHOUND 司令官。这次的 BIG SHELL 潜入作战的直接指挥者。但雷电从未与他见过面是个充满谜团的人。



奥鲁伽·果鲁尔科比奇
塞尔凯依的女儿，拥有成为战士的良好资质。从小在军队长大，以军队为家。此次率领一队士兵潜入油轮中。



艾玛
奥塔空的义妹，十几年前分别之后就再也没见过面。奥塔空将艾玛的名字简略为 EE(艾玛·艾梅利希)。她是一位计算机天才，视力很好却喜欢戴眼睛。

回顾令 MGS 起飞的一代

尽管《Metal Gear》初次面世是在 1987 年，但是由于其世界观独特、上手不易而令不少玩家望而生畏。直至 98 年 PS 版发售后，PS 版本《合金装备·索利德》才令 MGS 成为真正意义上的超大作。

在此我们将对这款令 MGS 系列起飞的作品做简短的回顾，下文是刊登于 98 年 10 月号“电软”GAMEBAR 中，资深评论家对 PS 版“索利德”的评述。

真宫寺：本作几乎完全保留了 8 位机作品的优点与特色，并借助 32 位位机强大的画面表现机能，将其用电影化的手法重新演绎。本作采用 3D 即时演算，视点切换流畅多变，临场感极强。对于那些曾经玩过旧作的玩家而言，它更像一部根据同名游戏改编的好莱坞大片。……现今特别流行制作“AVG+ACT”游戏，应该说“合金装备”是此类游戏中做得最完善的。

文/黑色三连星 责编/梅莉尔



STAR OCEAN BLUE SPHERE

星海传说

蓝色之星

在 SFC 及 PS 上获得极大好评的超大作终于经过无数次跳票后在 GB 上登场了。虽然 GB 的机能无法与家用机相比，但是游戏的水准依然惊人，可以说是 GB 后期之最强 RPG！

GBC	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2001.6.28	售价:5800 日元

完全流程攻略

1. 宇宙船内

一开始操纵普利希丝（**ブリシス**）和伙伴们讲过话之后会进一段动画交待剧情，之后会请玩家选择 3 名参加冒险的角色，玩家可以依个人喜好选择，本攻略选择的是阿修顿（**アシュトン**）、普利希丝（**ブリシス**）和诺艾尔（**ノエル**）。本作中角色分工非常重要，在此所选的角色最好各有所长，不然冒险起来会很辛苦。不过玩家要是觉得不好用还可以回来更换的。



2. 坠落之森（坠落の森）

出了宇宙船进入森林之后会遇到一名少年，不过他看到主角们一溜烟就跑掉了……下船后会发现一个人，主角们赶紧追了上去。追到岔路时请选上面的路，最后追到村庄前正好遇到他被怪物袭击，打败怪物救了他之后，他会邀请主角们去他家。

3. 新库特村（スクートヴィレッジ）

原来这名少年名叫兰特，他的爷爷除了表示感激之外，还会告诉主角们这个星球的概况以及迈尔遗迹（**マイル遗迹**）的情报。并且听说这个村庄东边的出口被落石阻塞住了，要拿到爆弹（**バクダン**）才能通过。据说迈尔遗迹里面就藏有爆弹，因此冒险目标确定，那就是迈尔遗迹！

4. 迈尔遗迹（マイル遺迹）

出了少年的家之后向北走就可进入遗迹。由于这是游戏第一个迷宫，所以结构并不太复杂。先到 2F 西边有 3 个宝箱的房间内拿到迈尔之钥（**マイル・キー**）之后，用这把钥匙打开 2F 南边的门可通往其他楼层（到 3F 会发现那名不知死活的少年又跟过来了……算了，暂且不要管他了）。到 4F 西北的房间扳动开关后电梯就会启动，接着回到 2F 搭电梯上 3F 并可通往 BOSS 所在的 5F。到 5F 时先故意踩左边第一个落穴（地上有裂缝的那个）掉下去之后可捡到（**バゼラード**），通过落穴区先记录一下再进入上方房间。打倒此遗迹的 BOSS（**グリグリー**）之后可在同一个房间拿到此行的目标——"原野爆弹"（**フィールドバクダン**）。回到之前的那个房间调查上方的开关可进入电梯。





电梯基本上是用来回收道具的工具，就算不使用也能继续游戏进度，不过目前主角们经济十分拮据……建议大家还是去搜刮一下吧！其中属 6F 的宝箱较难拿，那 4 个开关的玩法有点像拉把，就是按照下方 3 个开关的排列然后去扳动上方的开关可得到不同的奖品，基本上有 8 种排列组合结果（详见表格）。此外 4F 的某个地方也可以用爆弹炸开，里面可再拿到两样道具，玩家不妨自己探索一下。附带一提，4F 有怪物守护的那个宝箱必须等到普利希丝习得"气垫移动"（**ホバーいどう**）之原野动作时才可以拿到。

6F 机关的解答

下下下→敌人
下下上→ラウンドシールド
下上上→打开西门→タリスマン
下上下→500 フォル
上上上→无
上下下→サンダル
上下上→シルバー
上上下→打开南门→左→穴あき铠→右→シルバーピアス

"爆弹"的使用方法

拿到重要道具"原野爆弹"之后，玩家所操纵的 3 名角色的原野动作会追加"爆弹"（ばくだん），使用时只要将原野动作切换成"ばくだん"，然后按下 B 钮就可以放了。不过要注意爆弹是一种消耗性的道具，在各贩卖地点才能够补充，而且一次身上最多只能带 15 颗，所以使用上要特别谨慎。附带一提，此地唯一的爆弹补充点在村子里面，如果不小心用光了只好回一趟村子了。

5. 斯库特村(スクートヴィレッジ)

打败遗迹里面的魔物、顺利取得爆弹回到斯库特村之后，村人们都非常感激。而兰特的爷爷会告知通过村子东边的鲁帕特树海(ルパート树海)可到达阿巴市(アバシティ)的情报。在补充完物资之后，不妨先去兰特家睡个觉再往下一站挺进。要离开时只要到村子右下方设置爆弹，就能看见出口了。

6. 鲁帕特树海(ルパート树海)

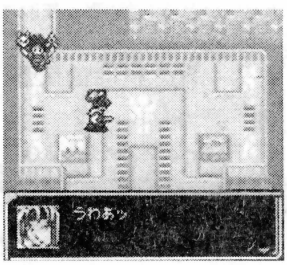
刚离开就从路人那儿得到伙伴艾尔尼斯特可能在树海深处遗迹中的情报。LUCKY！赶快去找他吧！自此向东走，走到一个双岔路口时请选择南边那条。不过事情好像没那么简单，到达拉鲁夫遗迹(ラルフ遗迹)时听士兵说要有阿巴(アバ)的"许可证"(きょかしょう)才能进入遗迹。看来要进遗迹打艾尔尼斯特只好先去阿巴市(アバシティ)了！从这里通过南边的桥之后一直向东走便可到达阿巴市。不过树海里藏有一些宝箱，玩家不妨搜刮完毕顺便熟悉一下周边环境再进入阿巴市。此外如果队中有角色拥有可以攻击远处的原野动作(例如阿修顿的ファイアブレス)的话，可以到位于阿巴市西南方的地洞中玩小游戏赚点小钱喔。

坑洞小游戏的玩法

站在不断运作的输送带上，以飞行道具射击中央物品的小游戏。在落空3次的容许范围内击破全部4只箱子可以得到刚好回本的10块钱，不过接下每继续挑战成功一次，奖金就会加倍喔！当然，只要失败一次就全没了还要重来。如果急需用钱的话不妨试试看吧！

7. 阿巴市(アバシティ)

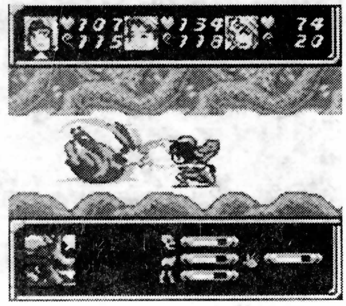
到了阿巴市听市民说阿巴就住在最北边的宫殿里，结果到了一看吓死人(这阿巴怎么长的跟猩猩一样啊！而且讲话鼻音奇重无比，好像猪在叫……)。主角表明想借"许可证"一用之来意后想不到阿巴的狗头军师居然说要用1000000块钱来换"许可证"。好狠啊已经那么有钱了还这么会坑人！此时阿巴用他那咿喔的鼻音发出了一连串的声音："你们要是把卡普遗迹的怪物消灭，我就给你许可证"。后来经狗头军师解说后我们才知道要去打的是一只叫做地龙(ランドドラゴン)的怪物，而卡普遗迹(ガーブ遗迹)则位于鲁帕特树海北方深处。没办法了！与其慢慢赚到100万还不如去消灭怪物来的快。在此整装完毕之后就向卡普遗迹进发吧！离开阿巴市进入树海，回到之前到过的拉鲁夫遗迹前面，然后选择东边那条路后一路北上。到达第一个岔路时先走东边的路，因为可以得到10神戒之一的"リングゲブラー"，以及一把不错的武器(从杖、长剑、拳套里3选1)。回到西边的路继续向北走不久便会到达此行的目的地——卡普遗迹。



8. 卡普遗迹(ガーブ遗迹)

这个遗迹最好有阿修顿在队，因为有许多挡路的树干需要借助他的"火球(ファイアブレス)来消除。这个遗迹的宝箱相当多，有些是要故意掉到下一层才拿得到的，由于都不是什么重要的道具，所以这方面就请玩家自行探索啦！这里只说明两样最重要道具"グリーン・カード"跟"ちりゅうのうろこ"的拿法。

以入口为基准向北移动上至2F后，向西跳过地洞进入下个房间后直接跳入上方的地洞可拿到"グリーン・カード"。同样以入口为基准，向北走到一个有人的地方，跳入大洞之后向南走，然后在看到一条蛇后进入西边的房间，马上进入此区往1F的楼梯，接下来都是单行道。之后到达1F地上有一根竹笋状的东西的房间时，先打倒那竹笋再向南走，到了下一个房间后会陷入机关(不过这个机关有点…)，扳动旁边的拉杆顺利打开下方的门，下到B1时最好先记录一下，因为向北走就会遭遇此遗迹的BOSS地龙了喔！顺利击败地龙之后可得到"地龙之鳞"(ちりゅうのうろこ)，然后将地龙身后的墙炸开，可以拿到一些不错的道具。最后将遗迹中的宝物全部搜刮打包完毕之后，就可以回阿巴市交差了！



9. 阿巴市(アバシティ)

带着战利品"地龙之鳞"回去见到阿巴，他果然遵守诺言送给主角们"许可证"。这样一来主角们终于可以去鲁夫(ラルフ)和克雷因(クレイン)遗迹里寻找艾尔尼斯特了！可是想不到就在主角们准备出发，在经过市区的十字路口时却为了帮市民解围而被阿巴的士兵给抓走了。不幸的是连身上所带、可以瞬间传送回宇宙船的传送装置(テレポーター)也被没收。没办法，看来只好先进入下方的雷维亚伯遗迹(レヴィアボア遗迹)了……

10. 雷维亚伯遗迹(レヴィアボア遗迹)

进入之后会遇到一个人，与他交谈能大概知道这个地方的地理概况——南边是管理室，再南边的是宿屋，最东边的是审查室。此外这里有两部电梯，左边的电梯是往上，右边的电梯是往下。先进入管理室，和管理长デニス交谈后得知要离开这里唯有打倒21F的守护者一途，并得到可紧急传送回这层楼的道具"雷维亚传送装置"(レヴィアテレポ)。接下来进入最东边的审查室，在通过审查长的考试之后便可以取得103F的通行权。通过103F后，还得回到这里接受新的考验才能进入下一个楼层(这个遗迹的特性是愈往高的楼层以及愈往低的楼层魔物就会愈强，玩家们在攻略时要有心理准备)，攻略完103F之后回到这里时，审查长会让玩家选择欲前往的楼层，虽说直接攻略21F便可离开这里，不过由于这里可以攻略的4个楼层都藏有一样事件道具(××之封印)，此时不拿以后还是要回来拿的，所以不妨在此一并攻略。

各楼层攻略重点如下：

103F

将西北方2个房间以及下方房间的敌人消灭之后可各得一把"蓝色钥匙"(ブルー・キー)。附带一提，这一层的宝箱常常要在消灭房间内所有敌人之后才会出现，所以最好看到敌人就杀。接下来向东北走可得到"水之导引"(水のみちびき)。回到最西北的房间会出现隐藏房间，在里面可得到"水之封印"(水の封印)。离开这里回到72F找审查长。

30F

此楼层机关的特色在于常常要将石头推到规定位置才能打开通路，因此最好让其中一名角色装备“推”（**おす**）这个动作。一开始先往西走，将所有石头推到定位打开西边的隐藏房间后可找到“大地之导引”（大地**のみちびき**）。回到入口之后向东走会再度出现隐藏房间，此时转向南会到达一个有四块石头的房间，先将剩下两块石头推到定位右边的门会打开，进入下一个房间后将两块石头推开原来的位置即可继续前进，走到底可拿到“SZM 驱动装置”（SZM **ドライブ**），这个道具日后有大用处。再回到有四块石头的房间将所有石头推离原来的位置左边的门会打开，进入后即可取得“大地的封印”（大地**の**封印）。离开此层回到 72F 找审查长。

114F

一开始是单行道。到了一个机器人挡路的房间，打开右边的箱子可拿到“风之导引”（风**のみちびき**）。继续前进到一个开关被封住的房间时向北走，遇到岔路先触碰右下角的开关（藏在箱子里）可打开通路，然后向西走可找到“风之封印”（风**の**封印）。任务结束，回到 72F 找审查长。

21F

这里的迷宫结构并不复杂倒是敌人蛮强的（尤其是**アトラス**的机器人要特别小心），另外某个宝箱中的“蓝色钥匙”（**ブルー・キー**）将来会有用处，不要忘了拿了。到西边打倒小头目**アベル**后可找到“火之导引”（火**のみちびき**）。回到西南边，隐藏通路会自动出现，进入后打败**リザードマン**可拿到第 2 个“SZM 驱动装置”以及“火之封印”（火**の**封印）。最后回到 72F 找管理长交谈，取回传送装置后即可从北边的传送点离开此遗迹。

11. 阿巴市（アバシティ）

得以重见天日的主角们回到阿巴市，在街角又遇上当初解救过的女子和她的男友，男子会以“**ルナタリスマン**”作为解围的谢礼，所以别忘了找他交谈喔！在宿屋前居然遇到了寻找已久的伙伴——艾尔尼斯特！他乡遇故知，大家自然有很多话题可以聊，况且大家的遭遇和所遇到的困难都一样——坠船＆无法修复（笑）。在讨论到宇宙船修复问题时艾尔尼斯特提出到他的宇宙船上去找可用零件的建议。于是主角们决定前往位于古拉维斯大森林（**グラヴィス**）里的废弃宇宙船一探，顺便寻找另一位失踪的伙伴**オペラ**。此时玩家可以选择更换角色（跟艾尔尼斯特谈话即可交换，若在这里没有换的话艾尔尼斯特会回到主角们的宇宙船里去）。艾尔尼斯特（**エルネスト**）加入！



副线攻略

进行到这里，除了下一个目的地史瑞布村之外，玩家可以选择到之前需要“许可证”才能进入的拉鲁夫遗迹（**ラルフ**遗迹）和克雷因遗迹（**クレイン**遗迹）内去探险。拉鲁夫遗迹位在阿巴市的西方偏北，而克雷因遗迹则位于阿巴市西南方深处。这两个地方虽然可去可不去，但里面有一些不错的宝物，值得一探喔！

拉鲁夫遗迹

这个遗迹的攻略重点在于“电池”（**バッテリー**）这种道具与 B1F 的 3 个动力炉（电扶梯、电梯、移动地板）。遗迹内共计有 8 颗电池，B1F 有 4 颗、2F 有 2 颗、3F 也有 2 颗，由于攻略这里只需用到 5 颗电池因此一开始就先到各层去收集电池吧，集 5 颗后到 B1F 左下角分别将电梯（**エレベーター**）和移动地板（移动床）所属共 5 个动力炉装上电池。另外，由于“电池”这种道具今后还会用到，所以此遗迹攻略完毕之后不妨全部回收以备不时之需。

到 2F 东侧坐电梯上 3F，到了 3F 建议玩家前记录一下，因为在 3F 和 4F 有很多一失足就会掉好几层的移动地板。移动地板的运动特性是“朝着角色第一步走过去的方向漂移”，最简单的攻略方法就是用普利希丝的原野动作，“气垫移动”（**ホバーいどう**）来移动，不然的话就只好利用“转乘”的技巧了，所谓“转乘”就是在移动地板漂移的过程中迅速踩踏另一块地板而言，操作起来多少有点苛刻，练习一下应该可以克服。顺利走到 4F 打倒西边那只螃蟹后可拿到这个遗迹最重要的宝物——10 神戒之一的“**リングケセド**”。

克雷因遗迹

1F 的大铁门



1F 的大铁门必须触动 3 个开关才能打开，而这 3 个开关要先扳动门旁的扳柄才会出现。这 3 个开关的位置非常好找，找到之后推（拉）旁边的石头去压住就行了。打开大铁门之后即可利用电梯自由前往 2F 及 B1、B2F。

2、3F 的机关解法

2F 的机关和 3F 的机关是一体的“将箭头朝向哪一面，2、3F 所有该方向的门都会打开，比方说先将 2F 的箭头朝向北方然后上去 3F 将箭头方向朝向东方就可以打开 2、3F 所有朝东、朝北的了。依此要领，每趟打开 2 个方向的门即可拿到所有宝箱。

在 B1、B2F 用“电池”启动电源

乘电梯到达 B1F 之后向西南方前进，进入往下的阶梯后会看到两座预备电源动力炉（**よびでんげん**用动力炉），将这两个炉的电池取下之后再下去一层，将电池装在移动地板用动力炉（移动床用动力炉）上面，最后进到深处将在拉鲁夫遗迹所搜刮的电池装到紧急逃生梯动力炉（**ひじょうかいだん**用动力炉）上，这样有些原本拿不到的宝箱就可以拿到了。回到电梯处，向 B2F 移动。到 B2F 时往西跟往东南走去拿宝箱（有些地方要故意掉下去），往南走将石头推到开关上可打开往 B3F 的阶梯。

B3F～B4F 须具备“游泳/潜水”才能顺利前进

要到 B3F 以下探险必须有角色具备“游泳/潜水”（（**およぐ/もぐる**），持有“练习气”（**れんき**）（可习得）的原野动作才有办法继续前进。攻略时要特别注意的是每块水域多少会有分格，即使在同一块水域也要找不同的地方潜潜看才不会漏掉东西。拿完东西后往最西边有个上楼阶梯的小房间前进，上了阶梯之后突然看到伙伴迪亚斯（**ディアス**）正被龙欺负……打败“绿龙”（**グリーンドラゴン**）之后，想不到他丢下一句“我的修行还不够，你也不够！”然后就酷酷地走了。幸好旁边有两样道具，总算没有白忙一场，搜刮完就准备向下一个目的地出发喽！

12. 史瑞布村(スレープヴィレッジ)

要去古拉维斯大森林,阿巴市南边的村庄——史瑞普村(スレーブヴィレッジ)是必经之地。主角到了这里才发现原来这里非常落后,基本上是纯粹帮阿巴从事生产的劳役之村。向最东边的士兵出示"许可证"之后即可进入古拉维斯大森林(グラヴィス大森林)。

13. 古拉维斯大森林(グラヴィス大森林)(A)

从入口向东走会遇到一个很臭屁的少年,他自称是阿巴反抗军的一员,说自己如何如何厉害……既然树海茫茫不知从何找起,不如去秘密基地打听,说不定有人知道宇宙船的下落呢。上树之后沿着少年所提示的"ヴァームビートル"(红色甲虫)出没的地方前进(遇到老人时向下跳),最后看到有一个人可进入的地方便是秘密基地(アジト)。

14. 秘密基地(アジト)

在这里,艾尔尼斯特在队中和没在队中的对话内容会稍有不同,因为艾尔尼斯特与反抗军的马卡斯(マーカス)和犹留斯(ユリウス)是旧识,不过这对接下来的攻略没有影响,不用太在意。双方经过一阵讨论之后,艾尔尼斯特们仍然坚持要往北方森林前进。休息一下之后向北走,途中有3个宝箱的地方可以用爆弹炸开墙壁取得。

15. 古拉维斯大森林(グラヴィス大森林)(B)

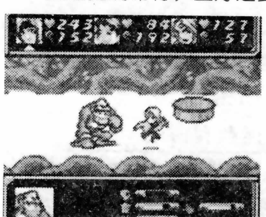
一开始的两条岔路,左边纯粹是取宝箱,上方那条才是前往目的地——废弃宇宙船的正路。走到废弃宇宙船前打倒"山猿"(マウテンドリフ)之后会得到"能源水晶"。不过此时有人来通知主角说秘密基地遭到阿巴守护者兵团的攻击。听到消息后一行人马上赶回秘密基地。

16. 秘密基地(アジト)

回到秘密基地一看果然满目疮痍……沿途打败一些机械系敌人(跟基地的人讲话他们会用回复魔法帮主角们恢复),最后打倒"亚特拉斯"(アトラス)救了一个人,他会告诉主角们"马卡斯(マーカス)和犹留斯(ユリウス)往史瑞布村那边去了",还说"阿巴一开始就等着他们到斯瑞普去……"这样一来马卡斯他们岂不是很危险?二话不说赶紧前往史瑞布!

17. 史瑞布村(スレーブヴィレッジ)

抵达史瑞布村,正好遇到马卡斯二人正面对阿巴最强的守护者"G·阿巴"(G·アバ)的危急时刻,轻松打倒"G·阿巴"后。马卡斯两人说他们想趁这个机会让阿巴下台,不过不希望主角他们卷入这场战斗,于是告诉他们走村子南边的捷径可通到"巴尼斯市"(バニスシティ)的消息。谈完话之后一直向南走,经过捷径,就会到达前往巴尼斯市的必经之地"怒沙海滩"(ヌサビーチ)。

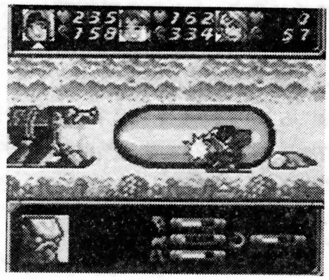


18. 怒沙海滩(ヌサビーチ)

两条主要分歧路,往南是往巴尼斯市,往西可回到一开始的森林——"坠落之森"。要注意往南的路上有3个宝箱,需要使用鞭子移动或浮游移动才能拿到,尤其是上面的洞窟可拿到能在宇宙船中使用的"微波炉"(デンシレンジ)和"合成盒"(ごうせいボックス)。下面的宝箱则是"避邪护符(タリスマン),往南走不久就会到达目的地——"巴尼斯市"(バニスシティ)。

19. 巴尼斯市(バニスシティ)

当务之急是到酒场打听伙伴欧贝拉的消息,结果打听到她曾来问过路,然后跟一位天才学者说是要研究古代文明就往"学术都市诺德"(学术都市ノット)去了。另外在这里还能打听到两条跟遗迹有关的消息——"南边有遗迹,但不会游泳的话甭想探索"、"听说诺德(ノット)地下也有遗迹存在"。值得一提的是,巴尼斯是目前唯一买得到"魔法底片"(マジカルフィルム)的地方,如果玩家在打地龙时拿到"魔法照相机"(マジカルカメラ),而且又有角色已经拥有"复制"(ふくせい)这个创造技能的话,可以利用底片复制一些好东西喔!



20. 通往诺德的通路(ノッドへの道)

从巴尼斯市南方出发,向东北方向走可进入第一个洞穴。通过这里后西北的洞穴里有一面墙,可以用爆弹轰开,东边的洞穴也有一个地方需要用爆弹轰开,并可拿到十神戒之一的"リングタイフェレト"。此外在途中会两次遭遇商人问阿巴市怎么走,第一次回答"北の方"第二次选"西の方",之后到阿巴市再遇到他时可能会有好事……

21. 学术都市诺德(学术都市ノッド)

这里的货色很齐全的,玩家可以在此整理一下装备。和市民讲话可得到关于欧贝拉和古明文明学者莉瓦尔(リヴァル)在实验室里的情报。往最右上方的诺德研究所(ノッド研究所)前进,进入后走右边第二个入口,跟里面的人讲话会得知欧贝拉她们现在在地下遗迹里面。还有就是这个房间右边的小门可通往诺德地下遗迹(ノッド地下遗迹)

22. 诺德地下遗迹(ノッド地下遗迹)

玩家请注意,这里的遗迹构造是"空间扭曲",所以一味地乱闯铁定会迷路!我们这里走的是最短路线,所以请仔细地照着攻略的指示前进。一开始进入B1时有个人会提示说这一层的走法是"上→右→上→…"最后一个他忘记了!可恶,其实最后一个是"下"啦!

B2的走法是"下→上→开(右亦可)→下→左→左"。进入B3后就见到久违的欧贝拉!主角们在此是第一次见到莉瓦尔,双方经过欧贝拉的介绍后,主角们决定帮她们去拿研究所需的"帕兰提亚之石"(パランティアストーン),莉瓦尔也决定与主角们同行。

欧贝拉(オペラ)与莉瓦尔(リヴァル)的加入!

莉瓦尔只是事件性的加入,不会加入战斗。而与欧贝拉谈话可让她加入。进入B3下一房间时,先把石头推到左边的格子上,然后依"右→下→右→下→下…(在这边先纪录)"再接"下"会遇到BOSS"钢怪"(スチールヴェイン")。打败后可在下面拿到此行的目标-"帕兰提亚之石"(パランティアトーン)。拿到之后莉瓦尔说她要先回诺德去,并请主角们待会儿到她房间去找她,说完人就走了!(她真是个既现实又神秘的家伙……)

最短路线走法

为了帮莉瓦尔拿研究品，主角们必须闯过3层的空间扭曲迷宫。在此告知大家最短的路线。

B1:上→右→上→下

B2:下→上→左→下→左→左

B3:右→下→右→下→下→下

回程的走法

基本上回程也有空间扭曲的问题存在，在此同样告知玩家最简单的回程路线。

B3:上→上→左→下→左→上

B2:右→上

B1:上→左→下

23. 学术都市诺德（学术都市ノッド）

依照莉瓦尔的吩咐回到诺德研究室，来到最上方的房间内即会发生与莉瓦尔的对话事件。在这当中莉瓦尔会把她如何跟欧贝拉相遇，接下来为何会一起到地下遗迹去的来龙去脉讲清楚。最后她拜托主角们帮她去“巴尼斯市”（**バニスシティ**）的酒场找一个名叫西蒙（**シモン**）的男子收集情报。主角们当然义不容辞地答应了！（玩家是拒绝不了的……）

24. 巴尼斯市（バニスシティ）

再度穿越诺德的通路（**ノッドへの道**），回到巴尼斯市的酒场果然找到了西蒙（人在酒场深处），跟他讲话他会告诉主角们南边“海岸洞窟”（**がいかんどうくつ**）的情报。不过就在要回去的时候突然得知诺德遭魔物袭击的消息，赶快回诺德救莉瓦尔！

25. 学术都市诺德（遭袭后）

回到诺德一路打倒魔物，到研究所打倒三只紫色甲虫救了莉瓦尔之后，一问才知道造成这场灾难的原因是诺德另一个遗迹中的魔物作怪，这个遗迹和古拉维斯大森林是相通的。为了避免再次发生危险，莉瓦尔这次又请主角们帮忙去古拉维斯大森林中心部位打倒魔物头目。讲完话之后直接进入上方房间，前往莉瓦尔所说的传说大森林……

26. 往古拉维斯之路（グラヴィスへの道）

一路几乎全是单行道，向东南走即可通过“古拉维斯大森林”（**グラヴィスだいしんりん**），再往北行最后即可进入“古拉维斯洞窟”（**グラヴィスどうくつ**）。洞窟总共有三个出入口，从任何一个入口进去都可以。

27. 古拉维斯洞窟（グラヴィスどうくつ）

这个洞窟的特色就是很多地方都要用“击碎岩石”的方式来前进以及寻找宝物。首先开完右边的宝箱后，到最右边去拿“褐卡”（**ブラウン・カード**），回来打开左边的门把宝箱搜刮光了之后，请到中央上方有两个把手的房间，在此先扳动左边的把手一次，然后从左边绕过桥，过桥后会一直走到一个有把手的房间，在这里同样也扳动一次。之后再回到之前有两个把手的房间（利用中间的小桥会比较快），将左边的把手恢复原状、再扳动右边的把手一次就会出现通道，上去把BOSS“亚普萨拉斯”（**アプサラス**）给解决掉。（不太好打，如果不能一股作气打倒它的话要小心他的死灵攻击）亚普萨拉斯临死前说了一些很奇怪的话，不管了！先回去找莉瓦尔再说。

28. 学术都市诺德（かくじゆうとしノッド）

回来跟莉瓦尔报告战果时，主角们也同时述说了亚普萨拉斯所言“亚克玛”、“那家伙”、“要讨回星球”等奇怪的话语。莉瓦尔听了好像明白它的意思。为了揭开古代之谜，莉瓦尔再度提出带她前往禁断土地“斯克里姆”中的都市“兰格”（**ラング**）的要求。

回到**ノッドへの**道上，顺着莉瓦尔的指示向东南走便可进入“斯克里姆”（**スクリーム**）。

29. 斯克里姆（スクリーム）

这里的怪物明显变强了，玩家攻略时要多加注意，最好让其中一个人装上防止石化的饰品以免全灭。

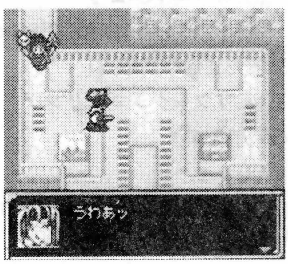
这边的迷宫只有一个要领就是不断地前进，看到房间就进，看到传送点就传送，不管怎么传送最后一定会到达有两个房间的地方。先到左下方的房间前将石头搬开，把里面的宝物全都拿齐之后，再到右上方的房间内，从下方装置可以控制上方传送装置的传送方向。选“斯克里姆2F”即可继续前进（**スクリーム** 2F）。如果想恢复可以先选（**スクリーム** INN）去免费休息一下。最后通过2F即可到达“斯尼尔潘提斯遗迹”（**スネルペンテス**遗迹）。

30. 斯尼尔潘提斯遗迹（スネルペンテス遗迹）

看这个遗迹的外形大家应该猜得出它的机关是什么了吧？没错！就是各层会“横移”。依据各层在走正确的路径之前，最好先试试其它的组合才能拿到全部宝物。要注意的是，走正确路径时到3F搬动石块后，必须回到1F从另一个方向上楼。最后上到5F打倒BOSS“米诺塔罗斯”（**ミノタウロス**）即可从传送点前往兰格。

31. 兰格（ラング）

透过传送点终于来到了记忆历史的都市——兰格。按莉瓦尔的指示，主角们一个目标是找到最高司祭。出了房间向左走，到达上一层之后自然会见到最高司祭——吉玛（**ジーマ**）。见到最高司祭之后会进入一长段的对话事件。真不愧是最高司祭，原来他早就知道莉瓦尔会来，不过最让人惊奇的是他说主角们坏了大事……然后又跟莉瓦尔叙旧，好像早就认识了一样。后来又讲了一系列冲击性事件的真相，原来引发的主谋竟然是最高司祭，其目的是引出星球内的恶魔，加以消灭。但这个计划被主角们破坏，而真正的恶魔就是莉瓦尔。原形毕露的莉瓦尔杀死了最高祭司，然后逃走了。事件结束后司祭旁的侍从会带主角们到兰格的最上层去见“艾迪菲安”（**エディフィアン**）族的“罗塞”（**ロセ**），从他口中可以得知莉瓦尔的计划是要让古代兵器“格兰诺特”（**グランドノット**）复活，而最终目的是要让这个星球的文明回到原点。原来最高司祭吉玛早就预知自己的死亡，事先把古代兵器“格兰诺特”给封印起来，并打算将打倒“恶魔”的重责大任托付给主角们。



不过光是靠主角们的力量是无法解除封印的，必须借助“艾迪菲安”族的力量才行。和罗塞谈完话之后得到“水肺”（**アクアラング**）有了这个道具便能在水中自由活动，也才能前往艾迪菲安族的所在地——海底。罗塞消失后还可从侍从那边得到“记忆晶片132”（**メモリーチップ** 132）。接下来的目标就是通过“柯姆萨遗迹”（**コムサ**遗迹）前往海底了！

使用电梯向下离开最高层，一路向下走（途中以及下层有商店可多加利用）。回到有传送点的房间，选择右边的传送点即可到达“淹没遗迹柯姆萨”（すいぼつ遺迹コムサ）。

32. 淹没遗迹柯姆萨（すいぼつ遺迹コムサ）

进入144F然后经过132F即可到达海底。这个遗迹的建筑物是和海底相连的，基本上进入建筑物只为拿宝物，最短过关路线是刚到海底时直接用浮游移动或气垫移动向西走（尽量不要下台阶），到尽头后转而向下行。掉落到下一层的海底后向中央移动，在一只螃蟹的下方可找到海底的头目“雷维亚山”（レヴァイアサン），打倒它之后画面会移动到艾迪菲安族的所在地——“亚克亚”（アクア）。

33. 亚克亚（アクア）

先到地图东北方去见艾迪菲安族的长老“瓦伊”（ヴァイ）。听他说还要再聚集两位长老之力才能和莉瓦尔对抗。接下来的任务就是先找另外两位长老，他们分别在“亚克斯”（アクス）和“亚斯鲁”（アスール），要见到他们必须先接受他们的试练……说完话之后向东边有传送点的房间前进，两个传送点，左边的是往亚斯鲁，右边的是往亚克斯。先攻略哪边都没影响，笔者在此选择先到亚克斯。

34. 亚克斯（アクス）

亚克斯这边共有4座“亚克斯塔”（アクスタワー），以及1座“亚克斯主塔”（アクスメインタワー），每座亚克斯塔上都有一只魔物，打倒它们就能得到1句进入亚克斯主塔的提示，并可得到一件不错的宝物。所以基本上正确的攻略路线是先打过4座塔之后，再去打主塔。

亚克斯塔内魔物们的暗示

《西南方塔》

头目：コバルトクロウ

暗示：“アワの扉に前はずナミの扉をくぐる”（“泡”的门前面一定要先通过“波”的门）

宝物：リフレクションリング

《西方北塔》

头目：レモラ

暗示：“最初にくぐるのはナミの扉”（最开始要走的“波”的门）

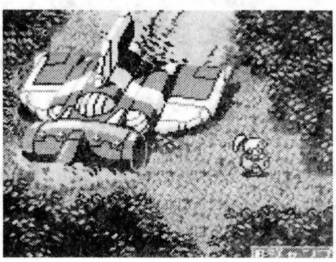
宝物：シールドリング

《北方塔》

头目：オウムナイト

暗示：“ナミの扉は2回くぐる必要がある”（“波”的门必须通过两次）

宝物：プロテクションリング/ルナタブレット



《东北方塔》

头目：モラモラ

暗示：“4回扉をくぐる”（门要通过4次）

宝物：ピヨノン/シルバーチャーム/ミスティシンボル/レジストリング

最后进入《亚克斯主塔》到了上层依照以上4条暗示和魔物们的提示按照“左→右→左→右”的顺序便可通过机关。最后会和拉乌姆（ラウム）发生对话事件，结束对话后离开此地前往亚斯鲁（アスール）。

35. 亚斯鲁（アスール）

以起点为基准，先到东南方和西南方分别拿到“恶魔之蛋”（アクマのタマゴ）和“恶魔之实”（アクマの实），然后进入右边的传送点，接着走到右上房间将石头推到白色板子上，再往西边走进入传送点，尽头可拿到“蓝色宝珠”（ブルーオーブ）。进入基准西方的传送点，到北方将石头推到白色板子上可在其西方取得“绿色宝珠”（グリーンオーブ）。然后进入基准西南的传送点，利用“绿色宝珠”（グリーンオーブ）将封印解开即可得到“红色宝珠”（レッドオーブ）。最后将基准北方的封印解开，将里面的魔物全部打倒，再打倒最里面的BOSS波塞依顿（ポセイドン），试练结束。和三位长老对话后打听到莉瓦尔在雷维亚伯遗迹的情报，于是众人决定再度前往雷维亚伯遗迹。雷维亚伯遗迹就是在阿巴市里面有很多层的那个地方，向阿巴市前进吧！

36. 雷维亚伯遗迹（レヴィアボア遺迹）（再）

这里的攻略目的是要拿到分布于雷维亚伯各楼层的10个封印，所以如果之前第一次来的时候没有拿到火、水、风、大地4个封印的话，这次必须要补齐。先到能量室（最右边）取得所有楼层的通行许可之后，再展开各楼层的攻略。

各楼层的攻略重点如下：

227F

利用浮游或气垫移动到南方打倒石像鬼（ガーゴイル）可取得“金钥匙”（ゴールドキー）。

（在此我们将打开后很快会回到原状的开关称为“开关A”）从起点东边的房间打开“开关A”然后到更东边的房间打开别的开关。

再回来打开“开关A”，把西南方房间的开关打开。

前往起点左边的房间，把里面的开关打开。

到南方可拿到“无之导引”（无のみちびき），然后再往南可用“银钥匙”（シルバーキー）取得“无之封印”（无の封印）。附带一提，如果之前没有拿到银钥匙的话可在216F中拿到。

115F

到起点东边的房间操作开关即可打开下方通路。

到东南可拿到“暗之导引”（暗のみちびき）。

在西北的房间可找到“暗之封印”（暗の封印）

B12

在东南可拿到“铜钥匙”（カッパーキー）。

依序打开左下的开关、上方房间的开关、右上的开关。

在东边找到“雷之导引”（雷のみちびき）。

将上方房间的开关关掉。

到西南边的房间拿到“SZM驱动装置”（SZMドライブ）之后把水放掉便可得到“雷之封印”（雷の封印）。

216F

在这一层要用到很多蓝钥匙（ブルーキー），请记住每将房间内之敌人全灭一次便可以拿到一支。

到东边的房间可得到银钥匙（シルバーキー）。

到东南边的房间使用在227F所拿到“金钥匙”（ゴールドキー），“星之导引”（星のみちびき）入手。

到起点右边的房间星之导引会有反应，然后来其上方房间可拿到“星之封印”(星の封印)。

1F

到西边房间可拿到“SZM 驱动装置”(SZM ドライブ)。

到东北的房间可拿到“光之导引”(光のみちびき)。

到西南的房间可找到“光之封印”(光の封印)。

B13

到东南方将所有“SZM 驱动装置”(SZM ドライブ)都装上，可拿到“负之导引”(负のみちびき)。

使用宝箱拿到的“白金钥匙”(プラチナキー)，打开西南方的门。

走到底取得左边的宝箱之后打开右边房间的开关。

回到 B12 操作右上的开关让水往下流。

再到 B13 即可找到负之封印。

取得共 10 个封印之后到 F320 将所有封印装上，打败头目奇梦拉(キマイラ)之后登上最终兵器格兰诺特(グランドノット)。

37. 格兰诺特内部(グランドノット内部)

先提醒各位，这边队上必须有艾尔尼斯特或是普莉希丝，可以的话最好是有普莉希丝的气垫移动(ホバーいどう)。

1F

打倒阿尔多拉(エルドラド)向上方房间前进。从那个房间开始依照右→上→下→右→下→上的顺序前进即可通到 2F。

2F

碰触一个方块型东西便会向上移动，不过这一层有几样不错的东西，建议先收集完毕后再上楼。

3F

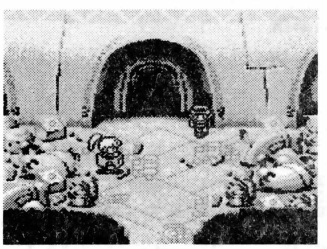
打开开关向上走可得到“泡泡卡”(パープルカード)。继续前进会走到一个画面上有标示“3F”的区域。这里总共有 4 座电梯，请参考下页图示依照【1】上楼→【2】下楼→【3】上楼的顺序移动(【4】是取得宝箱用的)，接下来单线通往 4F。

4F

找到“棱镜卡”(プリズムカード)之后进入中央的门，打倒深处的“假莉瓦尔”(クローンリヴァル)之后即可前往“艾克斯托洛基尔”(エクストロキア)。

38. 艾克斯托洛基尔(エクストロキア)

绕向右边到达 1F，打倒 2 只亚特拉斯(アトラス)，进入下一个房间会有分支道路。右边的房间依照右上→左上→右上→左下→的顺序触动开关。左边的房间必须打开所有的开关(在任何一个消失之前……)。到上方房间会出现方块，把它排成十字。到 3F 将“往太空巴士站”(リニアシャトルエアポート行き)的开关打开。到 4F、5F、6F 各层楼去探索一番之后，搭乘“往格兰梅特尔”(グランメトル行き)的巴士进入太空。虽然上面写着“往格兰梅特尔”，不过在到达目的地之前会先经过几个小站。



小宇宙市(コスモシティ)

目的地大致上在西北方向。不过这里的商店有一些稀有的东西，玩家不妨逛街购物一下。从西北方的阶梯上去可到达“格兰诺特连络通路”(グランドノット连络通路)。

康森斯迪(コンセンスデイ)

途中会在这个地方迫降，在此打倒守护者(ニュー)，继续向上走可搭乘“诺伦 999 号”(ノルン 999)前往太空殖民地诺伦。

诺伦(ノルン)

到达这里之后直接向上方前中搭乘“往格兰梅特尔 AAA 号”继续前往目的地一格兰梅特尔。

格兰梅特尔(グランメトル)

东北方的门必须要完全不和任何敌人进入战斗才会打开。北方的门则相反，必须把所有敌人全部消灭之后才会打开。进入北方的门可通到下一个目的地——小宇宙市(コスモシティ)。由于途中中要和 BOSS 黑神(ディアブロ)对战，玩家最好事先在格兰梅特尔西北方的房间回复体力，并记录一下。

39. 格兰诺特(グランドノット)(再)

格兰诺特连络通路(グランドノット连络通路)的三个电梯由于是随机分配的，所以要请玩家自行确认。前往摩久诺特(モジュールノット)进入 3F，搭乘入口左转上方的电梯。离开建筑物再前往 5F，从左上方的房间可通往“格兰诺特中核”(グランドノット中核)。

40. 格兰诺特中核(グランドノット中核)

这里没有什么特别要注意的地方，不过有许多贵重的宝物，笔者建议收集完再继续前进。对了，敌人也很强的喔！到最上方打倒莉瓦尔，之后再打倒最终魔王就可以迎接幸福美满的结局了！

在游戏序盘短期致富的方法

突破迈尔遗迹之后可在斯库特村中可购得“平底锅”(フライパン)和“肉”(にく)，如果玩家已经有角色习得“调理”(ちょうり)这项发明特技的话就可以利用这两样道具来大赚特赚了喔！笔者建议让阿修顿来习得“调理”比较快，因为他一开始的技术栏就拥有菜刀(ほうつょう)这项技能，加上要叫出感觉栏的鉴别力(あきき)和知识栏的食谱(レシピ)所需的技能点数也不用很多，大概闯完迈尔遗迹就能习得了，尽快将这几项调理的元素技能都加到等级 7 以上吧！

准备工作フライパン、にく各一个，发明特技“ちょうり”最好在等级 7 以上。在暂停选单中选择特技(とくぎ)→发明(クリエイト)→调理(ちょうり)，开始调理之后以有节奏的右左连打来翻烤肉块(先按右左翻抛、在着锅后立即再输入右左再度翻抛，需要练习)，如果获得 170 分以上的话，原本 75 元买进的肉就会变成价值 12000 元的“最高のサーロイン”喔！反覆利用这个方法可在序盘就拥有花不完的金钱喔！

隐藏迷宫出现条件

首先要全破游戏本篇一次。将最终魔王打倒之后看完结局动画，然后直接选 CONTIUNE 再次开始游戏。回到宇宙船左侧原本进不去的地方，就会发现“试练遗迹”(シレン遗迹)了。提醒玩家一下，在此迷宫中可是无法记录的喔！

STAR OCEAN®
BLUE SPHERE

文/三日月　责编/宇部



编者按:"铃木爆发"是PS末期难得一见的清新之作,她既没有深奥的系统,也没有什么大背景,但带给玩家的却是FF,DQ都难以拥有的轻松有趣,其构思的巧妙绝对令人折服。不怕没有好游戏,就怕没有好点子。在所谓"游戏大作"泛滥的今天,这种另类作品所呈现的艺术魅力则更显珍贵。

铃木爆发

铃木是一个普通的女孩子,每天过着平凡无奇的生活。直到有一天,不知为何快递送来一个桔子炸弹。铃木到底能不能在限制的时间内,将炸弹顺利地拆除呢?一触即发的惊悚,正一步步的接近中…

PS	厂商:ENIX	类型:ETC(炸弹拆除)
	发售日:2000.7.6	售价:6800日元

全十九颗爆弹实录

No1. 桔子爆弹:一件事件的开端

时间限制:3:00

选择:蓝线

解法:这是第一颗炸弹,目的只是让玩家小试身手。解法很简单:先拆掉桔子上方的螺丝(一拆便开始倒数计时),进入后再拆掉左右两边的螺丝,便可以将罩子拿起,接着剪蓝线即可。

No2. 手枪爆弹:电梯内 Speed 经典场景

时间限制:3:00

选择:红线

解法:一开始向左移,便会发现枪口中有螺丝,拆下外壳后,再拆除盒子上的四颗螺丝(前、后各两颗),进入后发现中间有一把剪刀,如果不小心拆错,就会使剪刀剪断蓝线引发爆弹。解法是先拆下方两颗螺丝,这样一来剪刀会退到最后面,然后再拆上方两颗螺丝,便不会剪断蓝线引爆,最后利用钳子剪断红线即可!

No3. 移动电话爆弹:超快速地拆除

时间限制:3:00

选择:红线

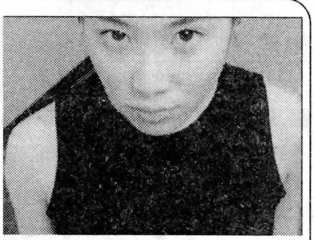
解法:一开始向前走,便会启动倒数计时,走到岔路后,向左向右走都可以。这里的目的是要给你提示,告诉你要剪哪一条线,绕了一圈,回到原地,继续向前到达内部,剪断红线就可以了(其实径直走到底剪红线就可以过关了)。

No4. 平交道爆弹:马路如虎口

时间限制:6:00

选择:红线

解法:一开始先旋转视点,从基部开始解(切记不要从横杆开始解,因为那是陷阱,引诱你浪费时间),基部有两个螺帽,利用扳

> 出演者
>
> mini 档案 **绪泽凛**
>
> 
>
> **生日:**1978年12月26日
>
> **出身地:**福冈县
>
> **身高:**164cm
>
> **血型:**AB型
>
> **喜爱的食物:**大蒜(蒜味丸子)
>
> **乐趣:**看电影。从小由母亲带着去影院到现在已经看过700多部了。最喜欢的明星有朱丽娅·罗伯茨,罗伯特·德尼罗等。

攻略流程图

No1. 8:01 桔子爆弹
↓
No2. 9:54 手枪爆弹
↓
No3. 18:37 移动电话爆弹
↓
No4. 14:15 平交道爆弹 / No5. 2:01 月亮爆弹
↓
No6. 11:42 弹珠台爆弹 / No7. 10:29 录音带爆弹 / No8. 10:12 咖啡爆弹
↓
No9. 15:24 盒子爆弹 / No10. 23:58 电灯爆弹
↓
No11. 11:39 机器人 / No12. 15:16 便当爆弹 / No13. 21:23 点唱机
↓
No14. 13:18 海洋爆弹 / No15. 19:43 引擎爆弹
↓
No16. 6:27 影子爆弹 / No18. 0:00 门锁爆弹 / No17. 17:54 被炉爆弹
↓
No19. 伊藤爆弹

手拆除,(注意:一拆便进入紧急启爆,但别紧张,只要在时间内拆下两个螺帽便取消),接着再用扳手拆除下一个螺帽,然后将工具换成六角曲柄,拆下纵杆进入信号灯后,会看到四颗螺丝,而中间有一个水平装置,若是拆得太快,则会使装置晃得太厉害而引爆炸弹,所以要慢慢拆,拆完后剪红线即可。

No5. 月亮爆弹:赏月也有事情

时间限制:6:30

选择:看提示

解法:先从尾端下手,拆除尾端的螺丝后,会看到四颗螺丝,只要拆除左右两颗就行了。(中间那两颗是陷阱,拆除浪费时间也无意义),此时又会进入紧急启爆,不慌不忙将两侧螺丝拆除即可解除,接着转换视点到爆弹月的侧边会发现提示,提示上说剪没有电流的那一条就对了。接着转到正面,将头部拆下,便可看到四颗螺丝,其中下方两颗被挡住了。先拆上方两颗,再利用起子调整齿轮便可拆除下方两颗螺丝了,再往里走又发现四颗螺丝,这次有三颗被挡住了,向右移会发现一张提示,上面告诉你要拆哪一条(红蓝不一定)。回到螺丝这边,先拆掉没挡到的那一颗,再利用

齿轮即可拆除其余三颗。最后进入内部，发现有五颗螺丝，先将没有挡到的拆除，再将齿轮往"顺时针"方向调整，若转错就SAY GOODBYE了。拆下最后一颗螺丝，接着按之前的提示选好线后，等到电线上"没有电流"时，将其剪断即可。(若选对线，但剪时仍有电流通过还是失败，可将剪刀准备好，等没电流时马上剪下)。

No6. 弹珠台爆弹

时间限制：4：00

选择：看提示

解法：先从弹珠台下方，利用六角曲柄拆掉四只台脚，再用起子拆除两颗螺丝，然后会发现上下各有两颗螺丝，从下方着手拆除，将四颗螺丝拆除完毕，进入后发现中间有三个水平装置，而上方球台的珠子已经下落，若珠子落下便会引爆，所以要尽快拆除炸弹，但是记住不可以转得太快，不然水平装置也会引爆炸弹，所以可以按顺序拆除，拆除后，依之前的提示，等电线上无电流后剪断即可。

No7. 录音带爆弹

时间限制：5：00

选择：红线

解法：先将外盒四颗螺丝拆除则会发现齿轮，利用起子将齿轮向下移，便可以打开右边的盖子，进入后再利用齿轮，便可以将上下共四颗螺丝拆除。进入内部后，先将上下两颗拆除，利用齿轮移动将剩余两颗拆除(注意当齿轮使横杆右移时，要记得让它停下来，不然横杆一直右移，会引爆炸弹)，最后剪红线就OK了。

No8. 咖啡爆弹

时间限制：7：00

选择：任一条皆可

解法：本关是由自己所走的步数来决定爆发与否，若走的步数为双数，就不会引爆炸弹。一开始先向前直走，遇到岔路的时候，就依照下列步法前进：上右下下左上上上或是上左下下右上上上，进入后任选一条剪断即可。

No9. 盒子爆弹

时间限制：7：00

选择：蓝线

解法：一开始先绕到盒子的背面，会发现一颗螺丝，逆时针旋转它，盒子的下半部会向前移，接着转换视点至下方会再发现螺丝，逆时针转动盒子会向上移，再切换视点至上方，转动上方之螺丝，会有一个斜面向前移，此时回到下方视点，将螺丝顺时针转动，盒子便会向下移，这时转往正面(有图案那一面)会发现两颗螺丝拆开后看见一个红色盒子，此时只要拆背面那四颗螺丝，正面那两颗是陷阱。拆开后发现里面有四把剪刀，先将视点向后移，





让四把剪刀都在画面内，再一面观察剪刀动态一面拆螺丝，拆除后进入内部，发现下方有一部风扇，上面有一个气球。先拆除上方两颗螺丝，再降下风扇拆除风扇挡住之螺丝，但须注意当风扇除下后，气球会缓缓上升，若不注意让气球升到顶，便会引爆炸弹。拆除螺丝后，剪蓝线就过关了。(过关后有精彩的歌唱表演，记得要看喔！)

No10. 电灯爆弹

时间限制：9：00

选择：右线

解法：拆除灯架上的四颗螺丝后，将灯罩上的两个螺丝各以逆时针转一下，便可以拿起来了。之后看到一条红线和一条蓝线，任选一条剪断后磁石会落下，接着利用起子转动开关连接回路，再利用胶带将断掉的蓝线接好，便可以拿起电灯。紧接着再利用起子连接回路，才能拆除正面之四颗螺丝，进去后剪去左边之蓝线，让磁石吸在左边，再移动视点到画面的两条红线的位置，剪去右边之红线，便可以进入内部。先拆去三颗没有挡住的螺丝，再用起子连接中间回路，此时右上角有一根横杆向左移，若不小心移过头便会引爆，故等到螺丝没有被横杆挡到时，便关掉回路，拆除螺丝后，剪右线即可。

No11. 机器人爆弹

选择：剪刀、石头、布

解法：本关过法是和机器人猜拳，若猜赢三次即可过关，若猜输四次的话即为失败，本关没有必胜法，有点靠运气，但仔细统计还





是有点规律性，读者不妨统计一下，但每一次都会有一些改变，各位自求多福啦！

No12. 便当爆弹

时间限制：2：00

选择：蓝线

解法：一路走到底剪掉蓝线即可。(一路上有提示可以看)

No13. 点唱机爆弹

时间限制：3：00

选择：红线

解法：在唱机内发现红色唱片后，向下走，再左转，然后向上前进，最后剪掉红线就对啦！

No14. 海洋爆弹

时间限制：10：00

选择：看提示

解法：一开始向前走，会遇到一颗石头，上面有提示，看完后右转继续向前，走一步发现不能前进，用放大镜调查发现前面有潜水艇，用鱼雷轰掉，继续走，遇到石头便左转，然后直走到底(沿路有潜艇挡路便轰掉它)，到底后右转轰掉前面的石头，便可到达潜艇了(这是最短的距离)。到潜艇后，先拆掉外壳上的螺丝，再拆下由两颗螺丝衔板，内有提示你要剪哪一条线，再转往另一面，先拆掉左方的四颗螺丝，右边的装置有两种解法可先拆掉侧边的2颗螺丝再拆另两颗或者先利用起子将横杆转成纵向，然后就可任意地拆解了。拆完进入内部，先将左边两颗螺丝拆掉，会发现提示，上面写着之前的提示都是错的，所以要改线来剪，再来右半边有两颗螺丝，先拆最左边那一颗，再调整中央的横杆，一调整成直线后，机关便启动了，需在时间内拆掉右方螺丝(要按照这个顺序来拆)。拆完后，依照之前的提法，剪。

No15. 引擎爆弹

时间限制：10：00

选择：红线

解法：先将左方及下方断掉电线用胶带接住，再用扳手拆开盖子，进入后，看到四个齿轮一直在动，调整右方螺丝，使得我们可以拆下齿轮后面的四个螺丝，进入后会发现一组装置，先调整

右方的螺丝，逆时针旋转一下，再转往中间螺丝，逆时针旋转后会将其它封住，回到右方螺丝，顺时针转动后，再转往下方螺丝，逆时针锁住，最后再回到右方螺丝，一直逆时针转，便可以打开左方之盖子了。

进入后，逆时针调整下方螺丝一次，便可以打开上方之一颗螺丝（左方有计时要注意），向前走利用扳手拆下八个 螺帽（此时进入紧急启爆，动作要快），接着再用扳手拆掉前方两个螺帽及后方四个螺帽，拆下后别去内部，因为这不是入口，另一边才是，左转来到另一边后，进入内部，会看到有左右两个通道，右下角有一颗子弹正缓缓前进（计时装置），先往左方通道，调整下方螺丝，让齿轮转动，再前往右方通道，以“顺时针”调整螺丝（若方向错就拜拜了），调整后，气流会大量流入，剪掉下方之蓝线，便可以暂停计时，回到起点，拆掉中央螺丝，便可以前往炸弹心脏，将下方螺丝打开，拿下灯罩，剪断红线就结束了。

No16. 爆弹影

时间限制：2：30

选择：右线

解法：先调整中间下方之螺丝，使齿轮转动到右边，使它能成为屏障，再调整上方之螺丝，调整的时候，钟摆便会上升。当钟摆上升到极点，便会撞倒上方的锤子（注意只能撞倒右边之锤子，如果撞倒左方就上天堂了）撞倒右边的锤子后，马上将钟摆调下来，接着拆掉右半边之螺丝，再将齿轮（中间下方螺丝）转向左边，再将钟摆上调，撞倒左方锤子，拆掉左边之螺丝，剪掉右线即可。

No17. 被炉爆弹

时间限制：5：00

选择：蓝线

解法：一路直走，路上有提示，最后剪掉蓝线即可。

No18. 门锁爆弹

时间限制：6：00

选择：红线

解法：一开始先逆时针转，调整中央之金色锁片，使其对准右下方之螺丝孔，再改以顺时针，调整上方之褐色锁片，也让它对准右下方之螺丝孔，最后再调整最下方之绿色锁片便可以看到螺丝并拆启，左上方如法炮制便可。进入后，一开始先将上方之红色方





块卡入下方凹槽，便可以转动转盘，先将锁片逆时针转（下方有引爆装置，转动要小心），使金锁片上之半圆形对准右方螺丝，然后继续逆时针转动，便可以使锁片半圆形也对准螺丝，便可拆它下来，接着如法炮制，便可以拆掉另一边螺丝。（下方之引爆装置要小心）再来进入内部，只要调下方锁片，便可以轻松拆掉下方螺丝，这里有计时装置，所以不要拖太久，最后剪掉红线就过了。

No19. 爆弹伊藤

时间限制：3：00

选择：蓝线

解法：一开始先等他转动停止，即可进入，（不要乱动，在原地等他停就好了）进入后有四颗螺丝，不能只固定转一颗，因转动的时候伊藤的心电图会变化，只拆一颗的话会使心电图变红而爆发，最后剪断蓝线，便可以观赏结局了。 **文/飞鸟 责编/宇部**

沈阳·小陆游戏机专营店

温馨小礼：凡于1月1日起（以邮戳为准）于本店邮购满200元以上的顾客，有机会得到“精美太十挂历”（12页），数量有限，赠完为止。

好消息：凡在本店购软件10张以上，均可得到2张赠碟，（赠碟不能自选）另：“温馨小礼”和“好消息”不能兼得。

推荐网站：WWW.MICRO GAME.COM.CN

及时的新闻、最新主机的报价、详细的周边介绍、火爆的论谈、专业的人员管理！！

寒假主机特惠价：（主机价格/邮费）由于主机价位波动、以下价位只供参考。 推荐商品：

PS Ⅱ 30000机（原柄+完美直读+电源+AV线）	2600元/80	PS原装记忆卡（保证纯原装）	售价50元 邮费10元
NGC机（原柄+电源+AV线+原碟1张）	2400元/80	PS原装胶垫（手感好、耐用）	15元/套 邮费10元
美版XBOX机（原柄+电源+AV线+原碟1张）	4500元/80	DC原装碟《波斯王子》	50元/盘 邮费10元
DC主机（原柄+电源+AV线）800元/50（赠原版波斯王子1张，数量有限）		NGC原装记忆卡	150元
		PSone电影卡 190元	9XXX电影卡 230元（含安装）
PSone主机（原楠+电源+AV线）	780元/50	DC猫（上网用）	50元
GBA/彩GB/薄GB/厚GB/SNK机 630元/420元/300元/200元/400元（邮费为30元/台）		PS全新光头/国产光头	260元/160元
		精美太+挂历（12页）	售40元 邮费15元

在此感谢各加盟店的支持，并推荐给各位玩友

吉林市《鑫源游戏机》专营店 关明浩
齐齐哈尔百花园151号《金城游戏专营店》孟令奇
大连开发区昌临大厦《腾达电玩总汇》孙波
营口市站前区《圣龙电玩》孟凡勇
贵阳市瑞金中路51号台售数码电脑城《兴兴软件》赵海燕
本溪东明步行街《新鹏游戏专营店》李世鹏
辽源市 三区地税局对面《动漫游戏专卖》张宇
苏家屯区华园商场家电区 郭凯
河北省张家口市桥西区 康昊
包头市九星科技电子城一楼 叶静
江苏省南通市《次世代电玩》王小露

本店加盟店仍在征招中

各位商家、玩家可索取更详细目录，每份材料3元，也可传真，免费索取。

邮购总店：沈阳市铁西区南八中路78号（保工街和南八中路交界处路东50米） 邮编：110023 早8:00-晚18:00 邮购热线电话：024-25850632
批发总店：沈阳五爱市场东区745档、746档 收款人：陆红疆 电话/传真：024-24141448（5:00-15:00） 批发专线：13609892121 投诉专线：13940412118

莱因总帅的秘技天地

焦点秘技

真·三国无双 2(PS2)
莎木 2(DC)
超级机器人大战 A(GBA)
三国风云 2(ARC)
永恒传说(PS)

PS2 王牌空战 4 TP=10

关于难度:

用 HARD 难度爆机后会出现 EXPERT 难度,将 EXPERT 难度爆机后会 ACE 难度。

第三种颜色的机体出现方法:

关号	S 等级	S 等级	S 等级
1	840	F-5E	地图北端,我方基地北边
2	2200	A-10	目标飞机场上空,它会自动靠近
3	1400	F-16	从两个雷达站中间向南飞
4	1360	MIR-2000	地图中央附近,目标地点的西边
5	4000	MIG-29	地图西南,石油储藏基地的西边
6	5000	F-14	地图北边,在北之港的北边
7	1500	TND-IDS	地图北边,目标建筑物以北
8	2900	F/A-18	战斗区域岛屿东边的小岛附近
9	4400	F-15C	地图北边
10	5680	R-M01	地图西北,潜水艇基地西边的山丘
11	600	SU-35	地图东南
12	2700	F-2A	地图中央,ストヘンジ北边
13	2800	F-15E	后半段战斗时,地图中央
14	2000	F-22	地图东北
15	4200	EF-2000	地图中央,在三个攻击目标中间
16	6300	F-117A	地图西边
17	4570	F-15A	地图西北
18	4000	SU-37A	地图北边,メガリス以北

将这些机体在 EXPERT 模式中击落,并以 S 级评价过关的话,就可以购买了。只是这些机体价格很高。特别隐藏机体 X-02 只要在 NORMAL 难度中以 S 级评价完成所有任务就可以购买。

开战机也是 ACE 的莱因总帅

PS2 实况 J 联盟 3 TP=10

隐藏队伍出现条件:

在 J リングモ-ド获得总优胜之后,打败隐藏队伍即可。

出现队伍	胜利次数	出现队伍	胜利次数
J2イ-スト	1次	ポカ	8次
J2ウエスト	2次	トリノ	9次
J1イス-ト	3次	マドリッド	10次
J1ウエスト	4次	ラツイオ	11次
ジャパンドリ-ムス	5次	ロ-マ	12次
ワ-ルドドリ-ムス	6次	レジエンド'94	13次
マンチエスタ-	7次	レジエンド'68	14次

喜欢天使之翼的伪非球迷莱因总帅

PS2 真·三国无双 2 TP=10

全部特殊道具出现法:

1、赤兔铠:虎牢关之战中打倒吕布后,山区会有输送队出现,打倒输送队队长就可以得到。

2、的卢铠:在成都制压战中使用蜀国武将,将敌人按照刘循→刘贵→张任的顺序击倒之后,再击倒除刘璋外的全部敌人就会出现贵重物品信息。再到信息地点取得即可。

3、皇帝铠:在夷陵之战中使用蜀国武将,当出现陆逊侦察地形事件后,击倒朱然的部队阻止吴国的火攻。然后将所有吴国武将击倒,在孙权本阵上方的据点附近会出现运输队,将运输队队长击倒后可得到。

4、角鬼腕:在合肥之战中使用吴国武将,发生太史慈被暗杀事件,吴国处于劣势后。回到吴国总大将附近,会发生总大将越过断桥事件,接着张辽会从中央广场撤退。等到张辽突然出现在吴国本阵时击倒他就可以得到角鬼腕了。

5、不离手纲:潼关之战中使用魏国武将,先将马超与韩遂以外的武将消灭。不久就会发生韩遂叛变时间,马超随后会向潼关方向撤退。当他到达潼关时运输队就会出现。

6、净炎火矢:在赤壁之战中使用魏国武将,只要最先打倒周瑜。这样就会出现贵重物品信息。到达信息地点即可取得。

7、刚柔法书:合肥之战中使用魏国,开战 14 分钟后会发生甘宁突袭曹操本阵事件。只要将甘宁击倒即可取得。

8、顽铁甲:五丈原之战使用魏国武将,只要让魏军被消灭两个部队以上就会出现贵重物品信息,到信息地点就可得到。

9、发破传书:五丈原之战中使用蜀国武将,当张飞、赵云和黄忠中的一位阵亡后再加上其他三名武将阵亡才能引发将星陨落事件。随后就会出现贵重物品信息,去信息地点即可得到。

10、真乱舞书:在无双模式使用关羽,在关羽千里行中击倒追击而来的夏侯敦就可以得到真乱舞书。

11、孙子兵法:在合肥新城包围战中使用魏国武将,等到孙权的增援部队到达后再过几分钟就会出现贵重物品信息,去信息地点即可得到。

12、护卫心得:在合肥新城包围战中使用吴国武将,只要先将右上方的许褚击倒就会出现贵重物品信息,到信息地点即可取得。

特殊角色 LV4 武器取得法(游戏难度必须为"难"):

女娲:在宛城之战中使用张绣军。击倒典韦之后出现贵重物品发现的消息,到指定地点得到"女娲之细剑"(附加紫属性)。

伏羲:在刘表奇袭战中使用刘表军。击倒黄盖之后出现贵重物品发现的消息,到指定地点得到"伏羲之巨剑"(附加炎属性)。

吕布:在虎牢关之战中使用董卓军,顺序击倒张飞、关羽和刘备后出现运输队,打倒运输队长就能得到"无双方天戟"(雷属性)。

不靠秘技就拥有全部角色的莱因总帅

DC 莎木 2 TP＝10

挑战美少女：

在第二张盘中，首先在鸿汀公园中认识一位练习中国拳法的“金发妹”；在菜珍街的空地上发现一个“铜牌”；到“TOMATO”专卖店中认识“和泉”。晚上到游戏中心第三层，黑市的老板会问你是观战还是挑战，只要选挑战就可以与这两位美少女对战了。胜出就可以得到银牌，并引发赛鸭子事件。

德林大叔的必杀：

多次在码头搬箱子，并一直干到深夜。当去岸边时会发生事件，事件过后就能习得必杀技“喧哗”（←、←、X）。

徐嘉佳

DC 超级机器人大战α TP＝10

资金快速增加法：

在败北条件是母舰被击落的关中，让 EVA 初号机出战。同时也要派出几个拥有“自爆”的机体。先用自爆将 EVA 初号机打到暴走状态，然后用“幸运”打爆暴走初号机。最后用“自爆”击落母舰，如此反复即可快速的增加金钱。

福建省 FADODIN

莱因总帅：赚钱与改造机体一直就是机战中的卖点，用金手指改满金钱可就体会不到挣钱的艰辛与乐趣了。

PS 恶魔城月下夜想曲 TP＝10

最大的钱袋入手法：

在正之恶魔城的地下水脉中，有一个烛台，毁坏它能出现一个 3000 元的黑色钱袋。拿到后跑到右边的房间再回来，还能从蜡烛中得到这个钱袋。如此反复很快就能攒够 50 万来买无限道具指轮了。

迅速提升等级法：

在逆之恶魔城的大时钟两旁的通道中，有一个手拿大剑和使用防御屏障的铠甲兵。他给的 EXP 非常多，打两三个就可以提升一级。不过要打倒它最好用真空剑，可以快速搞定。

几样强力武器道具入手法：

●真空剑：在逆之恶魔城中飞来飞去的幽灵身上带有这把武器，出现率大概是百分之一，只要有耐心一定能得到。

●晓の军召唤剑：在刚进入逆之恶魔城时，在原来得到飞翔石的地方变成蝙蝠，用火焰打墙能打出一把红色的双手剑。装备后一“搓招”就能召唤使用“晓の军”了。

●炽热的拳套：在逆之恶魔城中的图书馆中，打死狮子人就可以以很高的几率得到这个最强的拳套。

●石化刀：在逆之恶魔城大时钟右边的通道中有一种能让人石化的牛，打死它就有一定几率得到使敌人石化的刀。

●黄金之铠：在逆之恶魔城大时钟左边的通道中的大剑铠甲兵身上。出现率约为三十分之一。

●最强头盔：逆之恶魔城中的地下墓场附近，一打死就会变成猫的魔女身上，不过出现率非常低。

妖刀村正的真正力量：

其实村正真正的力量是要靠敌人的血引发，当敌人的血沾到刀上时攻击力就会上升，理论上可以提升到 999！

福建 FADODIN

莱因总帅：这个游戏可研究的地方太多了，《电新》中收录的 7 分 19 秒通关的记录大家看到了吗？

PS 永恒传说 TP＝9

更新フオッグ的武器：

此人的武器在世界各地都买不到，而在**セレスティア**世界的小镇**テインシア**中的晶灵炮处，在画面上方的一处屏幕右侧有一个兵士，他可以为**フオッグ**开发武器，只要给他钱就行了。之后，大约过两个小时就可以去取了。

ラストフェンサー入手法：

在游戏后期打赢光之晶灵得到**リバヴィヴス**矿，便可去**バリル**城的晶灵炮处，同**アイラ**讲话后，再去同在场的**ゾシモス**讲话，便会谈到铸剑一事，之后再去**アイメン**（被毁的镇）中的最上方的房间，在那里同村长**サグラ**谈过话后就开始铸剑了。铸剑需好几个小时，在可以取剑时**メルデイ**会提示，之后就可以去取这把**ラストフェンサー**。

チヤサト的装备——ピコハソリベンヅ：

在游戏后期得到飞空艇后去晶灵温泉，会在更衣室角落发现一个雕塑，调查之后再去**チヤサトの**小屋，**チヤサト**会发生讲话情节，之后可得到一个座标，按座标进入一隐藏地点后，又会发现那个雕塑，调查之后就会得到这件海贼七道具之一的**ピコハソリベンヅ**。

チヤサト的最强技——エターナルスロー：

得到**ピコハソリベンヅ**并给**チヤサト**装备后，再去**チヤサトの**小屋，进屋后会发生找到挑战状的情节，之后去首次改造船的地方［座标（204，98）］，进入就会进行轮盘大富翁的游戏，并且要由**チヤサト**一人独闯，每次数字的选项顺序如下：5—6—4—4—6—3—4—1—5—6 闯过后，**チヤサト**就会习得**エターナルスロー**这个个人最强技。

Dealio

ARC 三国战记 2 群雄争霸 TP＝10

选择 18 人：

在简体版中在选择模式时按住 BD 不放，输入←、←、C、C、→成功后会发出一声响，这样再选人时就能选用 18 位角色了。

挑战真・吕布：

在最后一关的关底之前，把熊全部击倒后左慈会飞出来，让分数在 7000 万以上的人打一下左慈。这时会落下一面“再战金牌”，装上之后就可以打真・吕布了。真・吕布的超必杀是无法防御的即死攻击。其实及时蹲下就可以躲开了。

敌将招降：

●夏侯敦：用“火焰弹”引爆地上的干炸药，炸死夏侯敦。选择 B 项“劝其归降”后，再把他打倒一次即可。

●曹仁：在水道中先把水闸打开（不能把曹仁淹死），再选招降后将他打倒。

●甘宁：让分数在 3000 万以上的人将他打倒即可。

●牛金：30 秒内将他打倒即可。

●周泰：让分数在 4500 万以上的人将他打倒。

●徐晃：在他第一次登场时将他打倒，不能让他逃跑。

●夏侯渊：用夏侯敦将他打倒后，靠近他同时按 AB

●许褚：用徐晃将他打倒后，变回原来的武将并在他面前蹲下。

●吕布：可以用三种方法得到。1、不死命打倒吕布。2、用貂婵打倒吕布。3、20 秒内打倒吕布。出现选择后选 B 即可招降。

永远支持《电软》的招景添

莱因总帅：街机已经从 KOF 转入了三国时代了。

天语：记得当年本人“翻译”了老美的一篇“令人失望的科技”，引来争议无数（笑），印象中还有不少网站也都转载了。究其原因，我个人觉得可能还是大家的好奇心使然——“哎，怎么连索尼都有人‘骂’”？虽然谁都知道，文章的本意一定不是“骂”，但由于“派”的存在，在一些玩家看来，那篇文章的火药味可能是浓重了些。

下面刊登的这篇文字，不是“令”文的“续”，却可以做为到现实点为止对PS2的一些问题的“非议”吧！希望朋友们都能耐心看完，后面还有编者的话（笑）。

索尼的真象

文：广西玉林 YOYO

近日，SCE对外坚称，PS2全球出货量已达2000万台，游戏部门消除赤字，指日可待。仓卒间无以为贺，因为此文以志之。

SONY果然不愧是老牌的电器贩子，一台主机造得四平八稳、面面俱到、滴水不漏，蔚为气派！

SONY果然不愧是实力派的技术厂商，闭门造车，居然也捣鼓出了羞杀大型机，气死工作站的7500万强极主机；“情感合成”、“256阶段位输入”，至今让人高山仰止，望尘而拜，莫明（！）其妙！

SONY果然不愧是全球的行销天尊，也难怪能装出“PS2虽好，也不要贪玩哦”的蔼然气度，也难怪众人会对PS2横放竖放，PS LOGO上旋下旋津津乐道了。

SONY果然不愧是令人敬服的谦谦长者，面对行将扫地出局的DC，历大欢喜，发大慈悲，“为繁荣电玩市场，DC也要多加努力哦”。“子既杀之，又何羞之”，这话是落不到它身上的，因为它是世界敬服的SONY呀！

SONY果然不愧是天命所依的电玩霸主，甫一出世，无贤不肖，即举世瞩目，万众归心，山呼万岁。正无须多费手脚，一切牛鬼蛇神当自行消匿，而霸业之形成矣！

一、PS2发布时，我们确实看到了一台配置完善的主机：75MPPS＋DVD＋标准的通讯端口（USB、IEEE1394）＋将要发售的硬盘＋未来支持的光纤网络。而只需＄299，即拥有超级的性能和无限的升级空间，的确诱人。但当标称75MPPS骤降为实际显示6MPPS后，我们不禁要问，SONY描绘的美妙画饼，PS2到底实现了多少？硬盘这一昂贵的噱头不必说了，以次次世代主机的运算能力，PS2搭载DVD不过是顺水推舟的事，顶多外加一块对应DVD（！）的AC－3解码器罢了——这方面，XB虽不直接对应DVD，但只要XB一推出，各种授权非授权DVD解压程序一定会响应，我们等着看好了。——PS2无法实现光纤网倒不能怪它，因为其高昂的价格、复杂的技术、缺乏相应的宽带ICP和“最后一公里”的限制，都使其在可预见的未来几年，难以普及到户。但PS2的网络计划酝酿数年之后，却最终屈尊使用了56K小猫，不禁让人哑然失笑，真丢份，连DC都不如呢！而最令人吃惊的是其价格，在国内居然喊价1400大元，简直是滑天下之大稽，要知道PC的外置56K硬猫也不过三五百块。至于USB或IEEE接口，在PS2上也并非plug & play的，还需要软件（游戏）的支持才行，我们不能指望PC的外设也能方便的应用于PS2上。SONY这样做的好处，不过将扩展设备的接口标准化，利于厂商设计生产罢了，假若以为PS2会因此成为家庭信息中心，就未免太天真了。而问题是，有多少厂商会生产这样的外设，又有多少游戏会支持这些外设，又有多少玩家会买这些外设？这样一算，大部分玩家又不得不为这个高贵的IEEE芯片（PC的IEEE卡最低也要600多大洋呢）额外支付一笔冤枉钱（当然，已消化在PS2价格上了）。如此说来，我们为实现一台配备齐全的PS2，得花上近两台XB的价格……

二、PS2从发布时的75MPPS，修正为峰值66M，到实际显示不足6M，其中的巨大反差令人深思：同样的情形，怎么没发生在NGC和XB身上？原因很简单，这是由于PS2的3D技术过于落伍所致。大家来看，现在业界最流行、最实用、对3D性能提升最有帮助的技术如T&L、HSR、纹理压缩、FSAA等，PS2居然一样都不支持（DC还支持其中的两样呢）。T&L（transform & lighter）是划时代的3D技术，它让图像处理单元承担起大部分原本由CPU负责的运算，如坐标转换与投影，从而释放了CPU资源。在理想情况下，EE可以全速进行坐标转换、投影、三角形设定及成像等运算，但在实际游戏中，EE同时还必须承担数值运算、人工智能、物理性和游戏控制方面的运算，有限的CPU资源就显得疲于应付，PS2画面粗糙、建模简单，多边形显示能力低的毛病也就显露出来了。这也是为什么同是使用SH4，NAOMI2增加一个专门处理多边形坐标与投影的运算单元，性能（高AI、多边形显示、海量建模等）即发生质的变化的原因；也是为什么PS2与PS相比，除画面的提升外，软件阵容还是老三样，并无一款激动人心的革命性作品问世（如相近的主机普及量，FFX的销量和影响就远不及VII）的原因——于此，VF4迟迟难产，原因也就一目了然了。

即使退一万步来说，PS2能达到数十MPPS的处理能力，GS狭小的显存带宽的制约也将阻止其同屏显示出来。这方面，NGC和XB采用了业界通行的技术，一面利用纹理压缩技术缩小纹理体积，一面使用HSR（显面消除）减少渲染数据量。而PS2选择了在GS上集成4MB的高速缓存，这技术本身倒挺先进（PIII也不过几百K缓存），但思路太直接。撇开成本和工艺（！）的复杂性不谈，PS2低分辨率下的低像素填充率也显示不出缓存的巨大作用。更具讽刺意义的是，能明显改善低分辨率画面效果的硬件FSAA（全屏抗锯齿），PS2居然也不支持（有PS2早期的作品为证），而软件消除锯齿，对紧巴巴的CPU资源来说，又无异火上浇油，真是两难的选择啊，PS2的程序员可真不容易！以上所说，还不包含各种3D光影特效，实际上，多边形处理达到一定程度，各种光影特效对提升图像质量，将起着决定性作用。大家注意比较，现时点已经发售的PS2和NGC上的两款滑水，其画面质量差异是不能完全用多边形能力优劣来涵括的。



←在XBOX发售当日被国内各大报纸争相引用的一张图，我们再刊登一次吧。

滑水●天语看了PS2的好几款滑水，确实无法与GC的相比。完全不是一个级别的。贴图有问题。不信大家可以自己去看。

GBA 奥伽战争外传 TP=9

关于转职的补充：

1、死者指轮出现条件：第三章的**レバナ－ダ**洞窟中，首战获胜后，回到**アルデナ**湖畔，会有一个天使骑士加入。再回到洞窟进行战斗后，会出现两个选项。选第一项可以让恶魔加入，选第二项则可以得到死者指轮。除此之外战斗中有一个男性法师身上也有这个宝物，不过要说得他非常难。

2、大天使指轮出现条件：除了在战场上随机出现外，还有办法得到它。先将一名男性士兵专职为神官，当级别很高时装上复活魔法（要得到复活魔法就必须在第二章中寒村**ソタベント**之战中说得敌方神官，并得到他的复活魔法）。然后进行练习战，使有神官一方的任何战士被自己人杀死，之后让神官使其复活。这样死者复活后就会拥有大天使之勋章。

希望总帅击坠数越来越多成为真王牌NT的王帆

莱因总帅：发掘游戏中的秘密真是很有意思的事情，将成果与他人分享会更加快乐。也就是"独乐乐莫如与众乐乐"，这里祝王玩友能找到更多的勋章快速入手法！（注：王玩友使用"祝福"前，总帅的击坠数已经达到511，且射击能力达到255！）

GBA 洛克人EXE TP=9

四种隐藏的敌人：

游戏通关后，回到游戏标题画面。原来的"**つづきから**"变成了"**つづきから☆**"这种状态下选择有☆的记录进行游戏会出现四种新的敌人。除了**マジックマン**外，其它三个敌人分别需要一定的条件才会出现。当洛克人的等级超过70时，**ファラオマン**出现；**デ－タライブラリ**超过140时**シャドウマン**会出现；当洛克人等级超过70，**デ－タライブラリ**高于174，前往**インタネット ダンジョン**的**エリア**16才能遇到**フォルテ**。

能将初代洛克人爆机的莱因总帅

GBA 街头快打ONE TP=10

隐藏要素出现条件：

游戏中打倒的敌人超过一定数目之后，隐藏要素就会出现。

击倒人数	隐藏要素
50	可以使用ZERO版GUY
200	可以将生命上限设定到9
500	可以使用ZERO版CODY
800	可以选关
1300	可以选择四种不同的人物颜色
2000	按住攻击键就能连续攻击

喜欢怒之铁拳3的ACT高打莱因总帅

GBA 恶魔城月之轮 TP=10

最后的隐藏模式：

正常模式爆机后，在签名画面输入FIREBALL可以进入MAGICIAN模式。该模式爆机后，就能用GRADIUS的名字进入FIGHTER模式。再次爆机后，还可以使用CROSSBOW的名字进入SHOOTER模式。该模式也爆机后就可以使用DAGGER的名字进入最后的THIEF MODE了。模式不同主角的能力也各不相同，非常有挑战性！

长春光机学院001211班 段磊

GBA 超级机器人大战A TP=9

20话击倒最终BOSS法：

其实方法非常简单，只要在战斗之前将豹马和健一的超电磁机器人的最强武器改到4000以上，给他们装备提升气力和攻击力的芯片（推荐W－UP**エニット**）。开战后主角、盖塔和超电磁机器人一定要出战。并让高达系去对付第二回合左边出现的机动战舰，要迅速将他们击落（给豹马他们加气力）。等最终BOSS出现后先用日吉的脱力降低他的气力，再让其他超级系角色全力攻击他。当他HP降到20000时，用豹马和健一的合体技便可解决他。

莫戈林

GBA 超级马里奥A TP=8

跳关法：

●1－3中第一扇门的右边，可跳到4－2。

●4－2中唯一的一处魔法筒，要用魔法瓶才能跳到6－1。

●5－3中由地下出来后跳到最左边的高台上可跳到7－1

●3－1中进入第一扇门后，暂不向上跳，选择摔下去，在下落的过程中会得到该小关的第二枚A字金币。落到最低点时会看到一扇门，进入后能发现一排小萝卜，但从右数的第六个是魔法瓶，举起来向右走会见到一个进不去的魔法筒，将魔法瓶投到它上面进入里世界。进入这里的魔法筒可以跳到5－1。

喜欢称风林为美女的昆明玩家

莱因总帅：这为昆明的玩家很奇怪，署名竟然是@＃$%。风林与美女之间的差距恒等于1000光秒；不过他和国宝之间的差距嘛还是非常＊$￥&的！

GBA 黄金太阳 TP=10

能够改变名字的密码：

除了主角外，如果想改变同伴的名字，必须在游戏开始前的签名画面中，连续按三次选择键。这样在决定主角名字后就可以继续为另外三位角色改名字了。

瞬间回到教会：

从记录开始玩，如果按住L键和START键再按A。这样的话就能回到从前记录的地方，也就是从最近的教会中开始。

天津市 张成亮

GBA 奇奇怪界A TP=10

选关指令：

在标题画面输入↑、A、←、B、↓、L、→、R即可选关，如果输入↑、↓、→、←、←、→、↓、↑则进入游戏的"里"关。

没有GBA的袁同

GBC 樱大战GB TP=8

隐藏画面：

只要开机后把"A"、"SELECT"与"START"同时按下（要连续按）就可以看到加山雄一出来说话，不过这个秘技需要通关后得点2000以上才能用。

BAD ENDING：

当以红兰为追求目标时，只要前期中对红兰的选项全部回答正确。在某一天晚上米田中将会将你叫到医务室去，然后加山出现，你则因为实验失误，炸伤红兰而被除队。

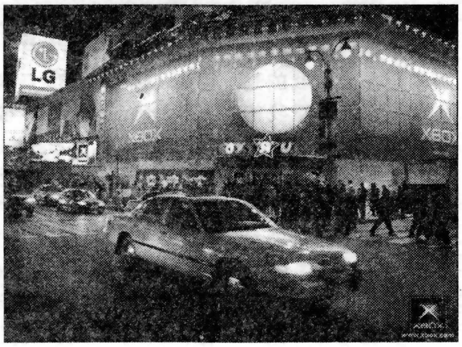
想加入莱因军团参加机战的中学生 徐乐

如果 SONY 的宣传没有夸大的话，那么，花费 10 亿美元就研制出这么个东东，除反衬 SONY 研发部门的无能外，不禁让人要对 PS2 居然要卖 $ 299 且死抱住不降价的原因会心笑了：我们在替 PS2 的研发失误“埋单”哩。业界的规则是标准化和开放性，SONY 闭门造车独立开发的技术，没有前瞻性和难于开发，就丝毫不足为奇了。

三、避重就轻，是 SONY 宣传的不二法门。于是，蔡司成了专业相机的代称；于是，特 X 珑以阳尼暗线为荣；于是，“情感引擎”成就了革命性主机，虽然无人知其所谓；于是在 75MPPS 的眩目光晕下，有谁注意其隐藏着一颗不支持硬 3D Audio 的软音频 SPU 呢，又有谁舍得调用 PS2 可怜得捉襟见肘的系统资源来实现 3D Audio 的虚拟呢；于是，梦想所有人都在“1、2、3，游戏改变了”或“1、2、3、4，XX 革命了”的口号下集结，相视一笑，莫逆于心，“咱都一伙了”。美！

四、我要提请注意的一点，SEGA 虽最早宣布加入 PS2，但至今仍无游戏开发画面公布，这是与 XBOX 和 NGC 迥然不同的。我认为，SEGA 并不甘心加入 PS2，当初的加盟计划不过是权宜之计，旨在提升 SEGA 股票价格，给行将崩溃的 SEGA 财政打一支强心针而已。自然，VF4 移植 PS2 已是无可更改的事实(除非 SEGA 甘冒天下之大不韪)，但移植的时间和质量（瞧瞧 TK4 简陋的背景和虚浮的人物，也就那样了）却有待观察，SEGA 今后的态度也有待观望。高层的决策虽然可以唯利是图、朝令夕改，但员工的伤痕却非一朝一夕可以弥合。我想，香山哲不会不顾虑到这一点吧。

此外，就连以善于吃透 PS 机能著称的 NAMCO，在 PS2 上接连吃了几个鳖后，也开始准备“狡兔三窟”了。更勿说像 KONAMI、KOEI、CAPCOM 等骑墙厂商，早已不顾旁边



↑应了那句话：受益的还是我们消费者。

醋性大发的 SONY，主动向任氏和微软献媚了。反观 PS2 前段时间的软件狂潮已过，剩下的可期待的作品已不多。NGC、XB 的图像和开发优势一旦显示，厂商的开发意愿还会更低。人心一旦背离，单凭 SCE 的制作能力，是扛不住 PS2 这面大旗的。到时，SCE 最得意的广告词，“要多做户外运动哦”，倒不幸而言中了。或许 SONY 控股的哥伦比亚影业，又会跳出来给玩家选择，“要多看 DVD 哦”。

五、有关这一点，我只想说，经济高度发达的日本，其国内市场其实是高度封闭、非容纳性的；以神道、正统为代表的日本价值观，与人类普遍的人文价值更是格格不入（否认战争罪行，参拜靖国神社即是明证）。PS2 在价格、机能、软件毫不占优的情况下，承袭 PS 成功的余荫，将 DC 快速扫地出局，的确侥幸！

最后，我承认，SONY 是个顶出色的技术厂商，但在 IT(尤其是芯片业)和网络界，却不过是个无足轻重的外围厂商，真正的核心技术都掌握在美国人手中(去年 Transmeta 公司推出 Mobil CPU Crusoe 时，一直在手提电脑被东芝、IBM、NEC 等压过一头的 SONY，志拨头筹赶了个早市，欲再领风气之先，谁知一个月后就不得不宣布回收，闹了个灰头土脸收场)。SONY 对技术过度自信和过火宣传的结果，让人在屏弃 PS2 这台技术老土的主机外，更平添几分恶心！是为记。

后记：我也觉得，这样一篇文章实在太尖酸直露(虽然对于技术分析我还是尽量以平实的语言表达)，有违圣人的“恕道”。但我想，圣人又是什么东西？“圣者时之徒也”，足见圣人不过是些见风使舵，明哲保身的老朽；“君子远庖厨”、“割不正不食”、“食不厌精，脍不厌细”，又可知圣人不过是些一面大叫“眼不见为净”，一面躲着吃冷猪肉的伪君子罢了。况且此篇文字，我自信还非 % # $ @ $ ^%^（空穴来风？骏生因乱用此词，遭电软读者揭批，我自思不及骏生同志，吓的缩了回去）。

天语：作者最后还有一句画龙点睛之笔，被我给删了去(笑)。我们登这篇文章，毕竟不是要对 SONY 骂个痛快，而是想对 PS2 的表现做一剖析式的回顾。当然文中也确实提到了一些实质性的问题，提法是有些尖锐了，但总还算深刻。我相信读者会被作者超凡的文采所感染。

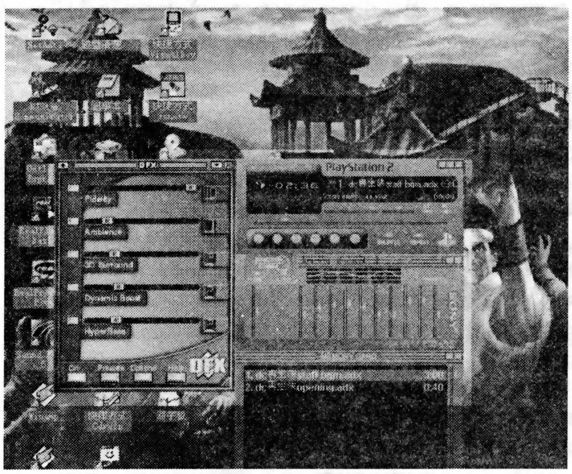
实际上包括天语在内，大家现在玩的都是 PS2。PS2 上有很多精彩的游戏。前段在美国，XB、NGC 先后发售，反响皆非常之好，但新机种的上市并没有影响人们享受 PS2 游戏的乐趣。

能不能进行 ONLINE 游戏？性能是不是很强？开发环境否宽松？音频解码能力如何？……依我看，还都不是问题的关键。

“存在”即是道理。PS2 成功有其道理，索尼的“真象”也是有其道理的。

就算我们今后只字不再提索尼（索尼从媒体中完全消失），则当我们踏入游戏小卖店时会惊奇的发现——卖的最好的，恰恰是索尼的 PS2。

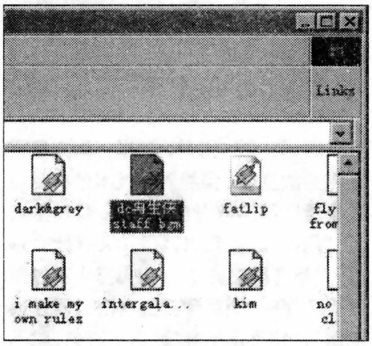
我想这才是问题的关键(笑)。



ADX 格式 BGM 之应用

龙哥您好！

首先让 PC 上网，去 www.winamp.com/plugins，然后在 Search for 一栏中填入 ADX 然后点“find!"进行寻找，然后服务器会找出一个名为“ADX AFS plug - in”的 WINAMP(26KB)，点击"download"下载，然后把他解压到 x:\ winamp\ plugins 的目录内——即你的 winamp 的插件(plugin)文件夹所在位置，然后打开 winamp，按 ctrl + k，然后会跳出一个框框，选 plugin(插件)，然后选 input(输入)然后框框右侧会出现许多英文(或中文)，双击“infectedbajs' better ADX plugin"这选项，然后关闭(close)那个框框。然后放入 DC D 版盘。读出后回到 winamp 主画面，点击一下 winamp，然后按 L 键，此时会跳出另一个框框让你选择要加入的歌曲。这时在"文件类型"一项选"ADX file(* ADX)"，此时后缀为 * .ADX 的音乐文件就会出现，双击所要听的 ADX 文件



winamp 就会播放。

龙哥您的 winamp 版本是多少？我的是 2.74。不知为何我的 winamp 只能播放少数 ADX 文件，象 SF3.3 就有许多歌曲在我这里播放不能．还有就是不支持 afs 格式的文件，请指点。

DC 盘的 ADX 文件每个游戏的存放位置都不一样，有的在单独放在 ADX 或其他文件夹里(比如 JSR)，有的则零散地放在最外边(比如 GIGA WING2，再生侠)。仔细找一定找得到。

向各位强烈推荐 DC 再生侠(spawn)中的 staffroll.adx 这首。

目前我试过能听较多歌曲的是 JSR 和梦美 2001。

首先要有 WINAMP，然后打开，把"repeat(重放)"和"shuffle(随机选曲)"关掉以防把其他歌曲转成 WAVE。然后按 ctrl + k，出现一个窗口，点击窗口左方的"output"(输出)，这时右方会出现几个选项，这时先看好有蓝条的选项(默认)是哪个，等全部完成后再双击它以便恢复 winamp 原来状态否则将不能再放 MP3(默认通常是"nullsoft directsound 插件 V2.0")。然后选择"nullsoft 磁盘复写插件 v1.0(X86)"，双击然后出现另一个窗口，是让你设置＊.ADX 转成 WAVE 后的存放位置。选好后点确定，然后关闭所有窗口(winamp 别关)。此时在 winamp 上双击要转换的＊.adx 文件，此时转换开始。待转换完毕后在前面所设置的 wave 存放位置就能找到所转好的 wave 文件了。快听听吧！

如果想把转换好的 wave 文件转成 MP3，有好几种方法。比如用 sound forge5，超级解霸版本 2000 或以上，东方影都都可以。因本人是用东方影都所转，故只介绍一下用东方影都的转换方法：

首先找到东方影都的文件夹，然后打开里面的"MP3 转换工具"这个程序，在"原始格式"这一栏中把"cd"改为"wave"，"目的格式"改为"MP3"，声道最好是选择"立体声"，"压缩率"一项的显示数字越高则音质越好(文件体积也越大)然后在"选择音频文件"一栏中把已从＊.adx 文件转成 wave 的文件调出来。然后在"选择要保存的目录"一栏选择转换成 MP3 后所存放的位置。一切就绪后点击"文件"选项，然后再点击"转换"，过一会 MP3 就压成了。

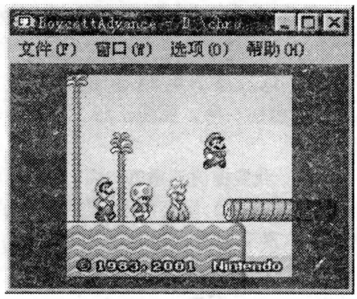
转成 MP3 后，体积比原来的＊.adx 文件至少小 40%，比 wave 文件小好几倍，且可上传到 MP3 随身听上收听，一举多得。

注意：你的 winamp 必须有"nullsoft 磁盘复写插件 v1.0(X86)"和"infecetedbajs' better ADX plugin"(此插件请在 winamp 的"input"输入一项里找)如果上述 2 个插件各位没有的话请去 www.winamp.com/ plugin/ 里找或在新浪搜索。

祝龙哥好运

北京 EGGMAN

编者：由于 PC 硬件发展迅猛，CONSOLE 模拟器方面大有可为。一般玩家都有接触过模拟器，下期 EGGMAN 等就要讲讲这方面的"故事"。



模拟器之笑傲江湖 GBA 篇

文/北京 过着植物一样平稳生活的 KillerQueen

软体动物在电软早期那个关于模拟器的失算已经成为了永远的典故，现在模拟器的发展已经今非昔比，隐然有与游戏机分庭抗礼之势。模拟器一直是游戏机厂商所痛恨的对象(但却是众玩家喜爱的对象)，索尼就曾经和 PS 模拟器 VGS 的开发商 Connectix 打了一年的官司，更是在 99 年 E3 大展上去踢 Bleem! 的场子。任天堂也对模拟器深恶痛绝，早在 GBA 开发的时候，任天堂的铁腕老山内就曾经发下豪言壮语：一定要采取强力手段防止 GBA 的模拟器的出现。时至今日，这句话早已经成为了大众的笑柄。在最新的游戏主机 PS2、DC、GBA、NGC、XBOX 中反倒是 GBA 的模拟器最成熟，而且几乎是和 GBA 同时推出的，给许多电脑玩家带来了"新世纪福音"，目前的情形绝对可以说是"风风火火闯九洲"。下面笔者就和大家一起看看时下几款流行的 GBA 模拟器。

1、VisualBoyAdvance

这是笔者最喜欢的 GBA 模拟器，从 0.2 版一直用到最新的 0.51 版，运行平台是微软的 WINDOWS9x/Me/2000，软件的作者是曾经开发 GB 模拟器 VisualBoy 的 Forgotten(奇怪的名字)。这个模拟器的国际化工作做的很好，有日、德、意大利、西班牙、简体中文、繁体中文等等语言版本；软件升级的速度也很快，短短几个月里版本号不停的长，像 9 月 30 日刚出了 0.50 版，紧接着 10 月 7 日就出了 0.51，而且现在正在规划 0.60 版，令人有种应接不暇的感觉。同时他的主页(http://vboy.emuhq.com)也更新的很快，可见作者 Forgotten 相当的勤奋，是个非常精力充沛的人。

个人认为 VisualBoyAdvance 是最优秀的 GBA 模拟器，充分应用了 DirectX 的许多高级技术，模拟的效果非常的好，速度也比较快，目前的绝大多数 ROM 都可以很好的运行，比如街霸 2X、快打旋风 One、马里奥 A、瓦里奥、奥伽战争外传、机战 A 等等众多大作，而且画面、音乐等各项硬指标都直逼 GBA 原机效果(当然你的电脑要足够好)。它最有特色的地方是在标题栏上显示模拟的百分比，可以直观的看到模拟的程度如何，有可能会超过 100% 哦，其他的优点举不胜举。内置了金手指功能，可以自己搜索锁定游戏数据，本人就改出了奥伽外传的 60 多万钱和瓦里奥的 800 多金币(也可以使用 gameshark、gamegenie 等的金手指码)。还有方便的抓图功能，呵呵，可以把自己打关时的精彩镜头永久保存下来。从 0.4 版本开始，VisualBoyAdvance 又加入了对 GB 和 GBC 模拟的支持，而且效果也是非常好，真正达到了 GBA 原机既能玩 GBA 游戏又能玩 GB 游戏的功能。有了这个模拟器，以前软体动物所欣赏的 GB 模拟器 REW 就可以扔到垃圾箱去了。不过遗憾的是 VisualBoyAdvance 不能对 GB 游戏进行修改。其他众多模拟器必备的即时存取 VisualBoyAdvance 也一样支持，而且可以有 10 个进度，这下就大大方便了游戏菜鸟，即使是超难的《风来的西林 GB2·沙漠的魔城》，在它的 S/L 大法下也会变的无比容易。在画面的显示方面，最新的 0.51 版又加入了画面柔化的多种特效算法(都是来自超任模拟器 snes9x 的)，TV Mode、2xSaI、Super 2xSaI、Super Eagle 等等，支持画面的 2 倍 4 倍放大甚至是满屏显示(界面很像 SNES9X 的说)，而且经过特效算法的边缘抗锯柔化处理后丝毫看不到锯齿(其实不用特效也挺好的)，养眼的很，再也不用为 GBA 屏幕小费眼睛而担心了。呵呵，这是笔者最喜欢的地方，满屏之后的效果就像玩超任一样，漂亮极了，笔者用满屏玩瓦里奥、奥伽战争外传和风来西林 GB2 玩的不亦乐乎。毫不夸张的说，总体效果上 VisualBoyAdvance 绝对超过了 GBA。

不过 VisualBoyAdvance 也有些不足。首先就是必须在高配置的电脑上才能流畅的运行达到接近 100% 的模拟效果，软件作者推荐是奔腾Ⅲ 500MHz 以上。不过在我的工作用机奔 200 + 48M 内

●玩游戏有四大要诀——1，功：RPG 长级需要苦练。2，戒：戒色。玩游戏不要有女友，因为女友会另有新"欢"(指游戏机)。3、胆：碰上隐藏 BOSS(指机厅高手)，要大胆出击，不要因为对手太强而不敢投币，虽说这样会死的很惨。4、义：好兄弟讲义气，有好游戏一定要分享。(上海闵行 华佳量)

存（垃圾电脑，可恶的老师不给我新机器，歧视啊：<）上也能凑合玩，但即使关闭声音、跳帧调到最大运行起来也是一顿一顿的（当然了），有时能达到 10%以下！而在同学的赛扬Ⅱ 600 上有的游戏也比较慢，一般是 80－100%之间的样子。GBA 的特色连线功能目前的 0.51 版本还没有实现，而超任模拟器 ZSNES、SNES9X 都已经基本能网络上同时游戏了，不过以他们之间良好的合作关系，相信 VisualBoyAdvance 联机同乐的时候指日可待。到时候就可以用模拟器来测试 GBA 能否支持无穷人连线了，呵呵。另外，虽然 VisualBoyAdvance 可以执行绝大多数游戏 ROM，但兼容性还是不能说是达到了 100%，还是有极少数不能模拟成功。像《俄罗斯方块》（Tetris Worlds），在 VisualBoyAdvance 的早期版本时就不能运行，到目前的 0.5 版才正常。而世嘉 SONIC TEAM 的大作《啾啾火箭队》至今仍不能模拟，只是白色的画面上显示一个惊叹号，但 forgotten 的主页上却没有说明，不知道这是不是 ROM 的问题。最后一点期望：如果它要是加上和 N64 模拟器甚至 NGC 模拟器（！?）的互动就更完美了（做梦吧）

2、BoycottAdvance

虽然 VisualBoyAdvance 非常优秀，但也不是说它就一家独大没有竞争者了，我们还有第二个选择，这就是 BoycottAdvance，目前的最新版本是 0.22bR3。它也是友好的 WINDOWS 界面，菜单操作比较方便，只需要指指点点。虽然它没有直观的模拟程度显示，但凭我的感觉在模拟速度上 BoycottAdvance 要强过 VisualBoyAdvance，在我的垃圾奔 200 上表现的很明显，但如果是在高级电脑上就和 VisualBoyAdvance 没有什么差别了。它好像也只是这一个优点，其他方面它比起 VisualBoyAdvance 可就差多了，就菜单来看就要比 VisualBoyAdvance 少很多功能。即时保存/提取进度只能用一个，很不方便，显示只支持到四倍大，不能全屏，而且它没有柔化能力，原尺寸看起来良好，一旦放大就有很明显的马赛克出现，运行有的游戏（如恶魔城，奇奇怪界）还会出现部分画面显示破损。另外音乐模拟的也不是太好，像机战 A 的音乐就模拟的很糟糕。BoyCottAdvance 键位设置也很不方便，VisualBoyAdvance 只要按下对应的键就行了，而它要从很长的列表里选择，十分麻烦。再就是模拟器的关键指标对 ROM 的兼容性，这点也要比 VisualBoyAdvance 差，最新的 0.23bR3 版仍然无法运行《俄罗斯方块》和《啾啾火箭队》。

虽然缺点不少，但作者 Gollum 还是相当努力的，看 BoycottAdvance 帮助里长长的升级时错误修正和功能添加列表就知道了，在此只能希望作者多多努力吧，争取给我们一个更完善的 GBA 模拟器。

3、DreamGBA

第三个要说的 GBA 模拟器就是国人李可文（Kervin）编写的模拟器 DreamGBA 了，最新版本是 2.3，大本营在 http://dreamgba.yeah.net。常玩模拟器的玩家应该对李可文很熟悉，以前他的 DreamGBC、DreamNes 就很有名了，充分证明了我们中国人的聪明才智绝不逊于外国人。DreamGBA 的模拟效果比较好，感觉要比 BoycottAdvance 强，兼容性也还不错。它画面倍数的调整只有二倍和四倍，不用窗口，上来就是全屏显示。注意，是全屏，不是满屏，在 GBA 游戏画面外是黑框，类似 VisualBoyAdvance 二倍大时的全屏。不过它和 BoycottAdvance 也有相同的毛病，有时画面会缺损，恶魔城正常但奇奇怪界有点小错误，而《奥伽战争外传》的人物对话框没有头像。它的缺点主要是易用性做的不够，界面基本上保持了李可文 Dream 系列模拟器的风格，同样是一个 DOS 命令行程序，只是在外面套了一个前端外壳，使用和参数设置都不很方便，可以定制的地方太少。另外要运行 DreamGBA 还需要 GBA 的 BIOS 文件，而这个不是随软件本身带的，要额外下载，也比较麻烦。其实 DreamGBA 笔者不是很常用（主要是用 VisualBoyAdvance 习惯了，懒得换），也不是非常熟悉，在这里就不再多评说了。

看完了三个 GBA 模拟器的介绍，感觉如何？其实三者都是水平相当高的 GBA 模拟器，用哪个主要看个人的喜好了。本人来个无责任推荐吧：首选推荐的就是 VisualBoyAdvance，功能又多又强，运行稳定流畅，还有使用方便的汉化版，非常有前途；喜欢支持国货精品的爱国玩家就用 DreamGBA 吧，效果和 VisualBoyAdvance 很接近，就是兼容性和稳定性要稍微差一些，还有使用上麻烦点；而 BoycottAdvance 目前与 VisualBoyAdvance 有一定差距，和 DreamGBA 也要差一点，但速度上有优势，机器慢的玩家可以考虑。

有关 GBA 模拟器就聊这么多吧，最后笔者想作为一个游戏机和模拟器的双重玩家谈谈对模拟器的一些看法。

首先，本人不赞成用模拟器玩 GBA 游戏。因为玩游戏要的就是感觉，毕竟，再怎么好的模拟器也是在电脑上操作，绝对没有掌机拿在手中的那种轻巧舒适的感觉。玩模拟器，你必须端坐在显示器前，无论你是用键盘还是电脑手柄，时间一长不免患上“电脑综合症”；而 GBA 呢，你可以坐着，趴着，站着，走着，倒立着（好像不太可能），想怎么玩就怎么玩。对比一下，你不可能捧着电脑四处乱跑吧（旁人：疯了疯了）。随时随地的娱乐是掌机的最大魅力所在，电脑上看似无趣的游戏，放在掌机上就可能变的非常好玩。而且如果把 GBA 当做饰物挂在胸前，也一定会在众多手机一族中脱颖而出，招来不少 MM 的眼光，BE COOL！这也是模拟器比不了的。GBA 还有它的价格优势，想要流畅地跑模拟器的主流电脑至少要 6000 元，相当于 10 台 GBA，没有人会为了玩模拟器而专门去买电脑吧。也正是因为以上的原因，GBA 模拟器的出现绝不会影响 GBA 硬件的销量。这不，短短的 7 个月，GBA 的全球销量已经冲破了 1000 万台，气势如虹。想来任天堂也认识到了这一点，所以没有找 GBA 模拟器的麻烦吧。

另一方面，模拟器也确实有它的可取之处，否则也不会如此流行了（最起码可以让众多穷玩家一览世纪最强 2D 主机的风采）。第一点，可以起到试玩的作用。现在 GBA 的游戏五花八门，品种繁多，快赶上 PS 时期的繁荣景象了。但 GBA 卡可不是向 D 碟那样便宜，至少上百元。仅看卡带封面和杂志介绍是难以判断是否合适自己口味的，万一买了一盘不称心的卡可就追悔莫及了。这时模拟器就很有用了，从网上下载个 ROM 试玩一下，感觉好了再去买卡带细细品味。第二，现在在网络上有不少既是游戏高手又是编程破解高手的黑客们（也许该称为红客?）正在做着 GBA 游戏的汉化工作，这可真是造福大众的千秋功德啊。很显然，这些汉化 ROM 是不可能制作成卡带的，只能在模拟器上玩了，这也算是模拟器的优势吧。目前我见到的汉化 ROM 只有 KONAMI 的《恶魔城・月轮》，效果还是很不错的，比较令人满意，看着汉字就是亲切。听说还有人准备汉化《超级机器人大战 A》，正在招募人手，衷心希望他们能够成功。最后模拟器还有一个最大的优点，也是 GBA 原机无法匹敌的优点，那就是 PC 玩家引以为傲的修改利器 FPE 一族了，可以把电脑改得很惨很惨，GBA 虽然也有金手指，但显然不如模拟器改的方便。

自从有了游戏机，就诞生了模拟器。这就像是一个人和他的影子的互相存在一样，人不可能打败它的影子，而影子也必须依赖于人的存在。两者是相互促进而不是相互敌对的关系，电脑玩家会因为模拟器而认识到游戏机的伟大（?）进而转变为 TV 玩家，而 TV 玩家也会因为模拟器而开始熟悉电脑。有理由相信，游戏机和模拟器都会有灿烂的明天。

注：ROM，模拟器界的术语，是指游戏机卡带内固化的游戏程序转换后形成的电脑模拟器可使用的二进制文件。</XMP></BODY></HTML>



FC 版●曾接到一读者电话，说是怎么在商场中看到小孩在 FC 上玩“玛莉 A”！？经解释，原来拔萝卜的玛莉正是从 FC 版移植至 SFC，后又到 GBA。请大家注意，“骑龙玛莉”已经作为“玛莉 A 二代”在 GBA 上出现，据任天堂迷宇部介绍，此作耐玩度极高，而且还可以选择路易（路易骑耀西？）……


BETOP
北通产品
承诺，就是一生的关爱
关爱
是对自身卓越品质的肯定
关爱
是对自我的不断超越
……
北通充电器
RECHARGE BATTERY
BTP-A111
北通知能充电宝
BTP-A114
北通4合1摇杆
BTP-A213
北通伸缩照明灯
FLEX LIGHT
BTP-A511
北通3合1放大镜
BTP-A311
(详情及GBA，GB，PS，DC等其他产品请浏览北通网址或索取免费产品画册)
优质 稳定 服务
北通电子有限公司
地址:广州市天河龙口东2-5号龙晖大厦1110#
Http://www.betop-cn.com TEL:020-87517990 020-87517607
各地分销商 广州分部：020-81844931 北京分部：010-65924094 上海分部：021-32030726 石家庄勇乐：0311-7035241 消费者服务中心：广州市文昌南路10号 邮编：510140 e-mail: support@betop-cn.com tel:020-81391404

年末大酬宾

实在的价格、放心的质量、优质的服务、快捷的邮购速度，游戏的魅力、尽在博凯利公司！！！

北京博凯利游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

为了感谢广大外地玩友及本市玩友这一年来对本公司的厚爱与支持！我们将用更优惠的游戏商品来回报广大玩友，并且本公司所有外地邮购商品全部用快件邮寄，如您在10天内未收到物品，请速与我们公司联系，核实地址以便您在最短的时间里收到您所喜爱的物品，希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司。

主机自选区

- 微软128位X－BOX主机＋生与死3　3450元
- PSone袖珍游戏机(原配件带振动手柄＋电源＋AV线)　650元
- PSONE:袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏(自选)　820元
- PS套餐:主机(自选)＋送配件(自选)价值300元内＋AV线＋20款游戏(自选)　830元　型号:7501/9002/9001
- PS2代游戏机:18000型/35000型/30000型＋原装震动手柄＋8MB记忆卡＋电源＋摇控器＋AV线＋直读＋PS2键盘＋PS2鼠标＋20款游戏自选　3100/3100/2900
- PS2代游戏机原配:18000型/35000型/30000型＋双震动手柄＋AV线＋电源线＋PS2支架　2350/2350/2300
- DC主机套餐:美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选):890/780/720/690
- DC主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄＋AV线＋网卡)　690/560/560
- 任天堂:NGC主机＋路易鬼屋历险　1450
- GB单机:GBA纪念版＋送GBA卡价值300元内卡(黑色)　780元
  - GBA:32位手掌机＋送GBA卡价值300元内自选　五色自选　白/蓝/紫/红　600元
  - GBA2001限定版＋送GBA卡价值300元内自选　五色自选白/蓝/紫/红　680元
  - GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡(自选)价值80元内不限卡数　380/200/170元
  - GB2001限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机(可自调颜色)　580元
  - NGP色手掌机＋送卡核金弹头＋送卡SNKisCOM　620元
- GBA套餐:GBA主机＋送配件(自选)价值100元内＋送GBA新产品任何一款(自选)＋送GBA卡价值300元内卡　750元
- GB套餐:GB厚机套餐:厚机＋送配件(自选)价值100元内＋送GB卡100元自选不限卡数　220元
  - GB薄机套餐:薄机＋送配件(自选)价值100元内＋送GB卡100元自选不限卡数　240元
  - GB彩机套餐:彩机＋送配件(自选)价值100元内＋送GB卡100元自选不限卡数　460元

本公司高价回收各种二手机游戏机
按本区价格60%－70%回收外地玩友可寄机回收

主机50元/台　GB机20元/台
GB套机30元/套　快件邮费

凡购买任何一款PS、DC、主机者均送MD游戏机、2001格斗游戏机、超级赛车游戏机、会员卡、可自选，数量有限，售完为止。
凡购买任何一款GB主机套餐者均送太8、铁拳人物模型及太8手表一个可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

- 九成新PS机(自选)＋送配件(自选)价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏(自选)　600元　型号:7501/7500/9001/9002
- 八成新PS机(自选)＋送配件(自选)价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏(自选)　500元　型号:7000/5501/7001
- 七成新PS机(自选)＋送配件(自选)价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏(自选)　450元　型号:5500/7002/9003
- SS主机三洋光头/JVC光头＋(双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选　400/450
- DC主机:美版/日版/欧版＋送配件(自选)价格200元内＋20款游戏(自选)　600/580/500
- PSONE机:主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选　530元
- GBA主机＋送卡(自选)价值300元内　460元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　420元
- GB彩机/荧光机/薄机/厚机＋送GB卡(自选)价值80元内　290/280/150/120元
- 世嘉16位手掌机:300元　NGP彩机＋送NGP彩机原装卡　390元　WSC手掌机＋送WSC卡1盘　330元

主机快件邮费50元/台
手掌机快件邮费20元/台

凡购买任何一款二手主机者均送太8腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个可自选数量有限送完为止。

最新推出

- A、GBA S端子线(GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力)　90
- B、DC万用DVD模拟器(可在DC上观看DVD彩碟)　120
- C、GB万用网通卡(适用于GB、GBC、GBP、GBA主机)可浏览游戏网站，下载游戏，可在最快时间里，花最少的钱玩上最新的游戏，并送VSB键盘一个　190
- D、GB 8M/16M存储卡(适用于GB、GBC、GBP、GBA主机)在玩GB文字单卡或合卡时，常常会因丢失记忆给您带来无限烦恼，现在有了GB存储卡就不会了，不论是单卡或合卡，所有文字游戏的记录不会丢失，您再也不会因GB卡无电或因合卡游戏过多而无记忆而烦恼　85/120
- E、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现　32M/170；64M/220
- F、GBA万用电视天线，想用GB看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求　150
- G、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
- H、GBA万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏　130

快件邮费每件20元

★以上产品本公司会员均免邮费，并享受8折优惠并送F/A18－A皇蜂VFA－113刺客、A－10A沙漠洗猎攻击机。F－117A夜鹰隐形战机、F－16A北约老虎大会，战斗机模型，自选可自行组装

配件自选区

DC手柄 原装/组装/格斗	64/32/32	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA旅行充电电源	35
DC记忆卡 2M/8M记忆卡	29/36	DC原装键盘/鼠标	80/50	PS制转	30	GBA充电器	30
DC原装记忆卡(带屏幕)	113	DC振动光枪	73	便携式52寸立体投影眼镜	900	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC震动卡 组装/原装	26/78	DC原装光头	120	3D立体数码液晶 投影眼镜	580	GB彩/薄/厚电源	8
DC震动手柄	50	DC制转	35	PS2原装震动手柄	150	GB彩/薄/机壳	15
DCVGA/万用VGA	42/230	PS原装光头	260	PS2键盘(USB插口送对应游戏一张)	190	GB便携试彩透皮套	15
DC用GB/NGP模拟器(DC上可玩GB/NGP游戏)	55	PS金手指(可对应所有机型的主机)	30	PS2鼠标	120	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用超任模拟器(DC上可玩超任游戏)	55	PS 120格记忆卡	45	PS2电源	50	GB掠夺者金手指卡	63
DC用GBA模拟器(DC上可元GBA游戏)	75	PS原装液晶记忆卡	85	GBA透明皮套	10	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC用N64模拟器(DC上可玩N64游戏)	150	PSONE专用液晶显示屏	580	GBA对战线	15	GB魔术卡	25
DC万用SS模拟器(DC上可玩SS游戏)	130	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA镜面	10	GB充电器	25
DC万用金手指	35	PSONE旅行充电电源	150	GBA夜用灯	20	GBA/GB耳机＋收音机	30
DC开机盘	20	PSONE原装震动手柄	80	GBA放大镜	17	PS2001加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
				GBA摇杆	10		

快件邮费每件10元

凡购买以上配件满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

GBA卡自选区

GBA黄金太阳	95	GBA洛克人EXE	110	GBA钻地小子	93	GBA南梦宫4合1	100
GBA黄金太阳(中文)	160	GBA索尼克	120	GBA幻想水浒传	93	GBA亚特兰蒂斯	90
GBA恶魔城(日文)	85	GBAF－ZERO	100	GBA纯情房东俏房客	125	GBA生化危机PS版	120
GBA皇家骑士团	100	GBA尖端GTA	88	GBA铁拳	130	GBA沙罗曼蛇PS版	110
GBA恶魔城(中文)	100	GBA马里奥赛车	83	GBA高达战记	130	GBA星际争霸	100
GBA快打旋风	80	GBA实况足球	110	GBA风之克罗诺亚	115	GBA辛普森城堡	90
GBA拿破仑战史	85	GBA机器人大战A	95	GBA幻想传说－未来篇	135	GBA 3D铁鹰	90
GBA龙战士	88	GBA机器人大战A(中)	160	GBA勇者斗恶龙－特瑞的神奇王国	150	GBA孤岛冒险	95
GBA三国志(中文)	150	GBA侏罗纪育成	95	GBA塞尔达传说－梦见岛	150	GBA史奴比探险	95
GBA龙战士Ⅱ使命之子	130	GBAF/14战机	90	GBA塞尔达传说－大地之章	150	GBA GT赛车	85
GBA寂静岭	98	GBA核金弹头EX PS版	120	GBA真女神转生－恶魔城混血儿	160	GBA黑衣人PS版	100
GBA玛莉奥A	85	GBA街霸EX	120	GBA拳皇	160	GBA闪灵悍将	120
GBA坏瓦里奥	110	GBA SNK－CONMOK	100	GBA快打旋风2	150	GBA三角洲部队	90

GBA正版卡自选区

GBA黄金太阳	190
GBA机器人大战A	255
GBA恶魔城中文	200
GBA三国志中文	260
GBA街霸EX	200
GBA幻想传说	300
GBA拳皇	300
GBA铁拳	250
GBA萨尔达传说	260
GBA真女神转生	260

快件邮费每件10元

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并送价值80元的GB彩卡一盘数量有限送完为止，邮费5元/盘。快件邮费10元

GB合卡自选区

- 00502:太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
- 00401:牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
- 00402:机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2(全中文)……60
- 00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2(全中文)……60
- 01602:勇者斗恶龙6、口袋妖怪蓝、口袋红、牧场3、三国(全中文)……90
- 00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
- 01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
- 01305:萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
- 01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
- 012601:拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
- 01101 太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
- 01102 牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
- 01401 牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
- 01502 97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
- 01701 游戏王4、萨尔达大地、第五次、数码暴龙3(中文)……65
- 01801 机器人F、游戏王3、口袋钻石、海盗军团中文……75
- 01802 口袋金/银、三国2、铁金刚、机器人大战F(中文)……60
- 02001 玛莉兄弟、坦克大战、世嘉拉力、反攻坦克……30
- 02002 96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士(中文)……55

GB单卡自选区

黄金太阳中文	70	中日甲A联赛(中文)	65	2002格斗拳皇中文	65	SNK对卡普空	55	真女神转生卡片招唤师	58	沙丘2000中文	70
机器人大战A中文	75	2001越南战役	50	名侦探柯南3中文	55	樱花大战中文	65	萨尔达时空之章(中文)	48	牧场物语4中文	48
射雕英雄传(中文PS版)	50	古墓丽影3中文	75	古墓丽影·剑的诅咒中文	58	真女神转生1＋2中文	75	大地之章(中文)	48	封神演义中文	40
幻想水浒外传中文	75	纹章传说中文	60	2030中美模拟大战中文	53	足球经理2000	45	时空猎人	50	勇者1＋2中文	32
大航海时代中文	35	恐龙危机	65	机器人大战F完结中文	50	帝国时代	37	真女神转生白之书(中文)	60	1942街机	25
天诛4中文PS版	65	数码怪兽水晶版中文	75	梦幻之星中文	55	盟军敢死队	37	浪漫沙加	60	SD机器人大战中文	32
生化危机2中文	60	心跳回忆(文艺、体育中文)	46	风来之西林(PS2版)	50	红色警报	41	龙战士	75	实况足球2001	40
口袋水晶中文2时钟	35	太空战士X中文	55	2001饿狼中文	60	英雄无敌4中文	37	提督决断3中文	70	NGA2001	32
口袋水晶(壮士版)中文	28	心跳回忆2中文	60	鬼屋魔影	65	核金装备中文	45	格兰蒂亚中文	75	孤岛冒险2中文	43
口袋水晶(翡翠版)中文	28	勇者斗恶龙3中文	55	机器人大战F2中文	70	魔法骑士2＋3中文	45	阿卡迪亚(DC版)	55	格斗王2001	43
游戏王5中文	55	超魔神英雄传中文	55					勇者斗恶龙4中文	50	恶魔城2中文	80
幻想传说中文	35	星之海洋中文	70					勇者怪兽篇2中文	65	太空战士9中文	75

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或"战斗机模型一架可自行组装数量有限送完为止，快件邮费5元/盘。并且本公司开展换卡业务，凡在本公司购买的GB卡可享受无限次换卡业务具体换卡方法可电询。

邮购汇款地址:北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人:北京博凯利公司　邮编:100053
地址:北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘414马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到　咨询售后服务电话:(010)63274599
查询时间:早九点三十分至十七点三十分(周二休息)

好消息:
本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，可以维修各种游戏机，成功率100%，如果您所喜爱的游戏机出现了故障，我们会为您排忧解难，并且在本公司维修主机者，我们只收零件费，不收维修费，会让您花最少的钱，重新拥有自己所喜爱的游戏，本公司会员在本公司维修游戏机，可以享受8折优惠。

郑重声明
1、本公司产品均经有关部门检测，保证消费者利益和权益。
2、因市场变化个别产品会有浮动，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

最新 GB 卡 强劲推出

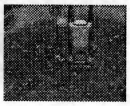
全新 RPG 中文版推荐

A2001 哈利波特



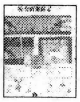
你想和这个拥有魔法的男生一起过关斩将吗？请跟我一起来吧！





A2002 太空战士 X





21 世纪太空战士 X，最终幻想。如果你就是阿鲁丹，如果你就是斯比特，你会怎么样取得胜利。

A2003 封神演义



封神演义，
让你来演义真实的封神。

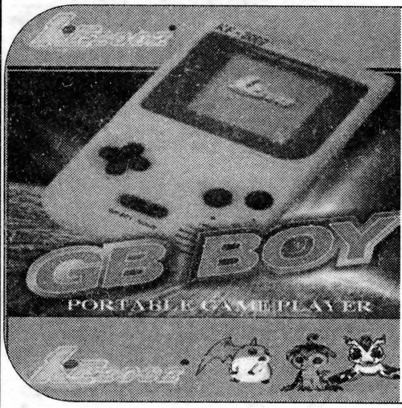
A2004 机大战 A



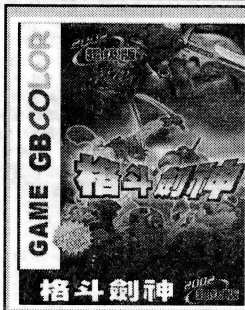
机器人大战 A，
让你进入的新的机器人大战世界。
让你有新的感觉。

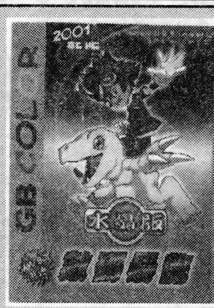
新 新卡特别推荐 新

A2005 2002 剑神(Ⅲ) A2006 数码水晶版



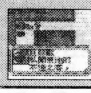
KF2002 新主机，最新款的 Game Boy 机，并附送对打线，让你做游戏的主角，成为最后的赢家！





夜深人静…突然从电脑萤幕中出现了一支数码怪兽，吵醒了正在睡梦中的太一…，太一被带进了一个完全陌生的世界…
—数码城市—

↑2002 年格斗世家
武林新霸主…

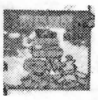


←这是一个充满数码宝贝的世界

A1001 数码口袋版



在某个宁静的夜晚，一颗红色的雷球…，太一从睡梦中醒来好奇地望着这怪异的景象，突然一股强火的吸引…



A1002 水浒神兽







宋朝宋哲时期，唐朝封印的108个神兽重归人间，宋朝发现了驾驭神兽之法后…

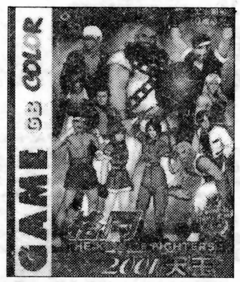
A1003 圣兽物语

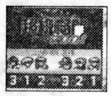




风凉爽的吹着，这会儿，来到亚正拖着阿诚高速向学校奔去。突然出现镜子释放出可怕的吸力…

A1004 2001 格斗天王







超级格斗！2001 格斗！
让你体验新的格斗版！

歡迎誠征各地經銷商
本公司主機及卡帶皆申請版權所有

公司：港丰电子实业有限公司
联系人：杨小姐 何小姐
电话：(020)82606198 82608198 传真：(020)82608398

休闲假日别徘徊

北京瑞明兴隆游戏服务中心

邮购 诚征各地加盟店
面向全国回收二手主机

快到瑞明兴隆来

本月军人、武警、残疾人凭广告到本店购主机可享受9·5折优惠含邮购。

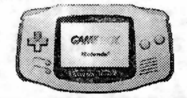
好消息 本月开始本服务中心面向全国大量高价回收、代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA夜用灯 790元

时尚主机



任天堂128位 NGC游戏机 价格1480元



任天堂32位手掌机 GBA 550元 皮卡丘限定版 GBA主机1180元



百代WSC 580元 百代WSC+太空战士Ⅱ 限定版 1050元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏主机

PS2 10000型(双原震手柄+原8M记忆卡+原驱动盘+原AV线+原分量端子线+PS2支架+原版游戏)5880元(含特快邮费)
PS2 15000型(原震手柄+原8M记忆卡+原驱动盘+原AV线+原分量端子线+PS2支架+直读)4500元(含特快邮费)
PS2 18000型(原震手柄+原装遥控器+原AV线+PS2支架+电源线)3350元
PS2 30000型(双震动手柄+原AV线+PS2支架+电源线)2300元
PS2 35000型(双震动手柄+原AV线+PS2支架+电源线+正版GT3)2600元

微软X-BOX 128位游戏机原配置价格电询

DC日/美/欧A版套机(原AV线+modem+原装1M夜晶记忆卡+原装震动包+原装双手柄+原版游戏+上网盘+电话线+电源)1180元/1080元/1050元单机 950元/820元/790元
DC日/美/欧B版套机(原AV线+modem+组装4M记忆卡+组装震动包+原装手柄+VCD卡+电源+多款游戏)750元 单机580元
PSone原装套机(原装光头)102/103型PSone主机+PSone原震手柄+PSone专用金手指卡+PSone原装电源+原AV线+PSone原装背包+多款PS游戏850元/880元 102/103型单机680元/690元
PSone组装套机(组装光头)102/103型PSone主机+双震动手柄+原电源+原AV线+PSone记忆卡+PSone专用金手指卡+PSone原装背包+多款游戏750元/780元 102/103型组装单机580元/590元
PS7501/9002型原装套机(PS主机+PS原震手柄+PS金手指卡+PS电源+原AV线+PS原装记忆卡+多款游戏)950元
PS7901/9002组装套机(PS主机+PS双震动手柄+PS金手指卡+PS电源+原AV线+PS原装记忆卡+多款游戏)680元
GBC(限定版/普版)套机(GBC+GBC充电器+GBC七彩腰包+GBC夜用灯+GB金手指+任选100元内GB卡)590元/480元
GB超薄套机(GB薄机+GB充电器+GB七彩腰包+GBC夜用灯+金手指+任选100元内GB卡)360元
GB厚机套机(GB薄机+GB充电器+GB七彩腰包+GBC夜用灯+金手指+任选100元内GB卡)220元
WS套机(WS主机+任选WS卡带1盘)280元 WSC套机(WSC主机+任选WSC卡带1盘)780元 NGP套机/NGP彩机+任选NGP卡带1盘 580元

主机邮费35元 掌机邮费20元

二手主机

9成新PS2套机(PS2主机+双震动手柄+原8M记忆卡+PS2DVD直读+AV线+PS2电源+PS2游戏)1900元
8成新PS5501/7501/9002套机(PS主机+双震动手柄+PS电源+AV线+PS原装记忆卡+PS多款游戏)490元
8成新PSone套机100/101/102/103型(PSone+双震动手柄+PSone电源+AV线+PSone原装记忆卡+PSone多款游戏)550元
8成新DC美/日/欧版套机(DC主机+双手柄+DC4M记忆卡+DC震动包+AV线+DC电源+多款游戏)550元
9成新GBA套机(GBA主机+GBA卡任选+GBA充电器)500元 9成新GBC套机(GBC主机+GBC充电器+GBC卡带任选)300元
9成新GB超薄套机(GB薄机+GB充电器+GB合卡)150元 8成新GB厚机套机(GB厚机+GB卡)90元
9成新NGP套机(NGP主机+NGP原版卡)420元 9成新WS/WSC套机(WS/WSC主机+WS/WSC卡1盘)180元/350元

游戏配件(免邮费)						游戏饰物及其它免邮费					
PS2原装VGA	280元	PS2原装40G硬盘	1780元	DC FC模拟器	30元	FF10/FF8顶链+戒指	35/25元	合金装备火机	48元	NGC路易鬼屋冒险	400元
PS2原装分量端子线	270元	PS2原装modem	1350元	DC GB模拟器	30元	FF10/FF8夜光手表	75/65元	合金装备笔盒	40元	NGC星球大战	450元
PS2原装8M记忆卡	220元	PS2组装方向盘	450元	DC SFC模拟器	40元	FF10/FF8情侣表	130/120元	樱大战烟盒	40元	NGC FIFA2002	450元
PS2手柄4分插	120元	PS2原装光头	480元	DC MD模拟器	30元	FF10/FF8 ZEP打火机	35元	樱大战火机	48元	NGC明星大乱斗	450元
PS2原装RGB线	270元	PS2 DVD直读	480元	DC SS模拟器	40元	FF10/FF8烟盒	35元	樱大战笔盒	40元	NGC索尼克大冒险2	480元
		DC VGA	60元	GBA 64M/128M刻录卡	590/750元	合金装备烟盒	40元	NGC正版游戏		NGC猴子球	380元
								NGC蓝色风暴	450元	NGC滑雪	450元

PS2、DC、GBA、WS、NGP正版游戏。

品名	价格/邮费										
PS2合金装备2(限定 普通)	1480 550元	PS2寂静岭2	500/10	DC机器人大战α	450/10	GBA快打旋风	330/10	WS GG格斗(彩)	390/10	WS机甲战士(黑)	180/10
PS2鬼武者	530/10	PS2皇牌空战4	480/10	DC樱大战	490/10	GBA皇家骑士团	330/10	WS宇宙大合号(彩)	380/10	WS梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2维罗尼卡	480/10	PS2真三国无双2	490/10	DC樱大战2	520/10	GBA黄金的太阳	360/10	WS仙界传2(彩)	370/10	WS数码暴龙(黑)	260/10
PS2鬼泣	500/10	DC莎木2(限)	550/10	DC樱大战3(限定版)	790/10	GBA街霸Ⅱ X	330/10	WS数码暴龙02(彩)	370/10	NGP月华剑士	230/10
PS2决战2	490/10	DC莎木(回归版)	420/10	DC维罗尼卡完全版	490/10	GBA龙战士2	350/10	WS高尔夫球(彩)	360/10	NGP拳皇R1	220/10
PS2实况5加强版	530/10	DC莎木	550/10	GBA超级玛莉2	350/10	GBA三国志	350/10	WS SD高达(黑)	180/10	NGP侍魂	230/10
PS2风之克罗诺亚2	490/10	DC特大号足球	480/10	GBA洛克人EXE2	350/10	GBA玛莉奥赛车	320/10	WS SD高达英雄传(彩通)	220/10	NGP12合1	280/10
最终幻想X	580/10	DC阿卡迪亚	550/10	GBA恶魔城	450/10	GBA游戏王5	420/10	WS机器人大战2地上篇	350/10	NGP拳皇大富翁	240/10
PS2 GT3	260/10	DC梦幻之星1	520/10	GBA GT-A赛车	290/10	WS太空战士(彩)	380/10	WS机器人大战2宇宙篇	360/10	NGP拳皇R2	230/10
		DC索尼克(限定)	530/10	GBA铁拳	350/10	WS太空战士(彩)2	430/10	WS机器人大战2银河篇	390/10	NGP9合1	280/10
		DC梦幻之星2	530/10	GBA 机器人大战A	420/10	WS机动战士(彩)	390/10	WS午夜凶铃(黑)	280/10	NGP恶狼传说	230/10

GBA配件、GBA卡及GB新卡介绍 其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费		价格/邮费	GBA卡	价格/邮费		价格 邮费		价格 邮费	以下GB新卡介绍			价格 邮费
GBA配件全家福(15件套)	180/5	GBA透明皮套	15/5	GBA玛里奥	95/10	GBA炸弹人	95/10	GBA铁鹰战士(美)	95/10			孤岛冒险(中)	45/5
GBA充电器+电源	45/5	GBA七彩皮套	20/5	GBA瓦里奥	95/10	GBA钻地先生	95/10	GBA丛林冒险(美)	95/10	风来西林2	55/5	牧场4(中)	75/5
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA七彩腰包	35/5	GBA玛里奥赛车	95/10	GBA机器猫	95/10	GBA遗失世界(美)	95/10	星之海洋	55/5	真女神转生2	55/5
GBA专用耳机	40/5	GBA七彩挎包	35/5	GBA黄金太阳	95/10	GBA大富翁	95/10	GBA快打旋风	95/10	心跳回忆(中文)	55/5	口袋金银2合1(中)	60/5
GBA组装贴膜	18/5	GBA盔甲	45/5	GBA龙战士	95/10	GBA全日本GT	95/10	GBA风之少年	95/10	合金装备(中)	50/5	口袋水晶(中)	35/5
GBA原装贴膜	45/5	GBA摇杆	10/5	GBA恶魔城	95/10	GBA GTA	95/10	GBA皇家骑士团外传	95/10	赛尔达大地之章(中)	45/5	口袋钻石(中)	50/5
GBA对战线(2条)	30/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA恶魔城(中文)	95/10	GBA游戏王5	95/10	GBA幻想水浒传	95/10	赛尔达时空之章(中)	45/5	口袋翡翠(中)	50/5
GBA对战线(4条)	45/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA街霸Ⅱ X	95/10	GBA拿破仑	95/10	GBA机器人大战a	95/10	勇者斗恶龙3怪兽篇(中)	60/5	封神榜(中)	60/5
GBA专用灯	15/5	GBA扩音器	25/5	GBA洛克人EXE	95/10	GBA口袋J联盟足球	95/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	游戏王4	58/5	水浒传(中)	60/5
GBA放大镜+灯	30/5	GBA车载充电器	40/5	GBA火爆手球	95/10	GBA玩具兵(美)	95/10	GBA Z·O·E	95/10	古幕丽影2(中)	78/5	鬼武者(中)	45/5

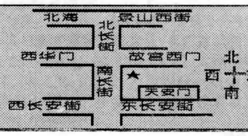
PC压缩动画，超低价，邮费15元；新到DVD原版动画，品种多样，价格电询，免邮费。

名称	PC片数						
强殖装甲	1·	高达W	3·	柯南剧场版	1·	街霸V	1·
风魔小次郎	1·	高达V	3·	青青6号	1·	3×3只眼	1·
龙珠	2·	高达X	3·	幽幽白书全集	6·	街霸完结篇	1·
灌蓝高手	6·	高达G,高达Z	3·/3·	DNA2	1·	安达充,棒球小子	5·
封神演义	2·	不可思议(青龙)	2·	逮捕令	1·	银河英雄传说外传	1·
橙路	3·	不可思义议(朱雀)	2·	剑风传奇	2·	新世纪福星战士(TV+剧场)	2·
金田一少年事件薄	2·	超时空07TV版	1·	游戏王	3·	浪客剑心前传(十字伤)	1·
神行太保(圣子到)	2·	银河英雄全集	7·	机器猫	1·	中华一番	2·
圣斗士星矢系列	2·	头文字D	1·	樱花大战	1·	GTO,柯南TV	2·/7·
城市猎人	1·	圣斗士四大剧场	1·	猎和老鼠	2·	圣斗士全集	4·
罗德岛战记	2·	圣斗士北欧篇	2·	瑟男杰特	2·	安达元棒球小子后续	2·
高达08MS小队	1·	浪客剑心TV版	4·	新世纪福星战士(TV)	2·	蓝色力量	2·
		超-时空要塞TV	2·	少年街霸	1·	银装骑攻队	1·

日剧、连续剧、电影	PC片数		
GTO麻辣老师	2·	周润发经典全集	2·
沙滩小子+未成年	3·	李连杰经典全集	2·
危险关系+年夜凶铃	3·	007(1-19)全集	6·
爱没有明天+传说教师	3·	小宝与康熙	5·
不落的太阳+美丽人生	3·	星之金币全集	2·
理想结婚+妙手情天	3·	另一个天堂	2·
英雄	3·	与亿万富翁结婚的方式	3·
周星弛经典全集	1·	千年之恋/成龙全集	3·/3·

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号 邮编：100031
电话/传真(010)66054729 收款人：赖伟涛

乘车路线：1路、4路、5路、52、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



不鸣则已
一鸣惊人

北京天安游戏王国

祝新老顾客
马年大吉,感谢支持

劲爆登场 DC、PS、SS、PC 软件大全各 5 元/5 元/10 元/6 元/张 专业(批发、零售、邮购、维修)

索尼 PS 经典系列,软件现货供应,精装黑碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼 Ⅱ
007 钟楼 Ⅰ
008 枪枪大作战
009 盗墓者 Ⅱ
010 太阁立志传 Ⅱ
011 海剎赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务 Ⅱ
017 前线任务 Ⅲ
018 大航海 Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量 Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使 Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园 Ⅰ 2CD
050 私立学园 Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士 Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一篮球
062 射击四合一
063 武道士之刃 Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车 Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蜴蜴人 2CD
068 爆走传说 Ⅰ
069 爆走传说 Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄 Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤 Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车 Ⅰ
104 危机四伏
105FF4－6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸 Ⅱ
108 梦幻 Ⅰ + Ⅱ
109 梦幻 Ⅵ + Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪 Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加 Ⅰ
122 魔剑美神 Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴 Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞 Ⅱ
129 行星格斗 Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗 Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场 Ⅱ
138 雷怒机兵 Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传 Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛 Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志 Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影 Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮 Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮 Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL3 圣诞节 Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一篮球
183 冰峰 RPG
184 银河之星 Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸 Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼与白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车 Ⅰ
212 GT 赛车 Ⅱ
213 极品飞车 Ⅲ
214 极品飞车 Ⅳ
215 极品飞车 Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机 Ⅰ
218 雷霆战机 Ⅱ
219 越南战役 Ⅰ
220 越南战役 X
221 阿兰多拉 Ⅱ
222 妖精战士 Ⅱ
223 妖精战士 Ⅲ 3CD
224 生化危机 Ⅰ 2CD
225 生化危机 Ⅱ 2CD
226 生化危机 Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机 Ⅰ
229 恐龙危机 Ⅱ
230 古墓丽影 Ⅲ
231 古墓丽影 Ⅳ
232 古墓丽影 Ⅴ
233 浪漫沙加 Ⅱ
234 龙战士 Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳 Ⅲ
237 山脊赛车 1－Ⅳ 合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟 Ⅱ
241 太空战士 Ⅵ 4CD
242 太空战士 Ⅶ 4CD
243 太空战士 Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代 Ⅳ
246 机器人 α
247 实况 Ⅲ
248 实况 Ⅳ
249 实况 Ⅴ
250 自由人 Ⅰ
251 自由人 Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOISOUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄 Ⅰ + Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志 Ⅰ
267 三国志 Ⅴ
268 三国志 Ⅵ
269 三国志 Ⅶ
270 少年街霸 Ⅱ
271 少年街霸 Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王 Ⅰ －辣妹子
276 舞王 Ⅱ
277 鬼魂力量 Ⅱ
278 太阁立志传 Ⅲ
279 天诛－忍凯旋
280 天诛－忍百选
281 天诛 Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传 Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗 Ⅱ
286 心跳 Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量 Ⅱ
290 格斗力量 Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜 Ⅰ 2CD
293 寄生前夜 Ⅱ 2CD
294 波波物语 Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒 Ⅰ
297 妖精战士 Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量 Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断 Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语 Ⅱ
309 牧场物语 Ⅲ
310 舞王 Ⅰ
311 化解危机 Ⅰ
312 化解危机 Ⅱ
313 合金装备 Ⅰ
314 合金装备完全版 3CD
315 血腥咆哮 Ⅰ
316 血腥泡哮 Ⅱ

DC 原装主机大展,狂热销价: 欧版 800 元、日版 880 元、美版(全兼容)980 元,邮费 50 元/台。

PS Ⅱ 30000 型(主机 + 双手柄 + 支架 + 电源 + AV 线 + 直读 + 引盘) = 2880 元 邮费 50 元
PS Ⅱ 35000 型(主机 + 双手柄 + 支架 + 电源 + AV 线 + 直读 + 引盘 + GT Ⅱ) = 3200 元 邮费 50 元
PS ONE(原装便携光盘机 + 原振动手柄 + 电源 + AV 线) = 728 元 邮费 50 元 PS ONE 显示屏幕 660 元 GBA 彩色 32 位手掌机 588 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指) = 1400 元 邮费 60 元 单机 1050 元 邮费 40 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡 + 专用耳机) = 358 元 邮费 30 元 单机 258 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 32 合 1 + 专用耳机) = 538 元 邮费 30 元 单机 398 元 邮费 20 元
NGC 主机(原装 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 正版游戏) = 2200 元 邮费 30 元

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD、电脑,随身听及各种二手电器设备。所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘,免去一切后顾之忧,欢迎索取 30 元/张,免邮费,一定填汇款单索取。
特别推荐二手特价专业 14 寸日本原装 N 制,监视器 480 元/台 邮费 160 元/台

新推出日产精装 DVD 版动画片系列,35 元/张,PS 游戏 1800 种,DC 游戏 1000 种 目录 2 元/份

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!! 注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
鬼魂降临	40	龙骑士传说(4CD)	73	机器人大战 α(1CD)	40	封神演义仙界大战(1CD)	43	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	基列野望(1CD)	40
鬼屋魔影 4,2CD	55	射雕英雄传(1CD)	42	放浪冒险潭(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	北欧女神(2CD)	60
寂静岭	40	永恒传说(3CD)	62	生化危机 3(1CD)	43	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	燃烧战车(3CD)	70	高达 GF(4CD)	90
三国 7(1CD)	40	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	寄生前夜 2(2CD)	55	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	机器人大战 α 外传(1CD)	40	99 拳皇(1CD)	35
		午夜列车(2CD)	48	007 Ⅱ 之黑日危机(1CD)	42	龙战士 4(1CD)	40	恶魔城历险记(1CD)	40	沙加徽章(1CD)	40

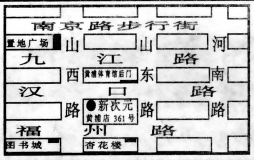
土星 SS 软件以下均现货供应,优质金碟、精致黑碟、价格低廉 邮费 10 元不计张数 邮购写清代号即可。

过关:A 模拟:B 冒险:C 益智:E 格斗:F 战略:G 射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星 Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国 V(中文版)
G37 魔兽争霸 Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代 Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量 Ⅰ
G47 龙之力量 Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断 Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战 Ⅱ 3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战 Ⅰ + Ⅱ
G57 梦幻模拟战 Ⅲ
G58 梦幻模拟战 Ⅳ
G59 梦幻模拟战 Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D 之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师 Ⅰ
H75 武装雄师 Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达 Ⅰ
H87 高达 Ⅱ 苍之受继者
H88 高达 Ⅲ 制裁者
H89 越南战役
H90 雷鸟－0 闪电出击 V
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电 Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙 Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警 Ⅱ (对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空 Ⅰ 击落时代
H101 电脑战记
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98 法国世界杯
C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车 Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡)
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠－传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人 Ⅳ
A132 快打刑事
F133VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ (4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X－MEN 对街霸
F137 真人快打 Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 漫画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼 V
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士 Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族 Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女 Ⅰ
E173 全国制服美少女 Ⅱ
E174 育成足球 Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭 Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日 Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆 Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生 Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战 Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97 首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 R Ⅰ
E204 麻雀 Ⅱ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团 Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎－幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S・RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X－MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 道踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园 Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 蓝球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水晶传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3×3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 惑星强袭 2CD
E283 卡普空 5
A284 卡普空 4－孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰蒂亚－图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹 Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千星 2CD
B320 魔剑美神 Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河娱样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警 Ⅰ (对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士 Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹 Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船 Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克 Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟 Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇 Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀 Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
G387 Q 版野棒球
G388 世嘉拉力 Ⅱ
B389 真女神转生 Ⅰ 灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说 Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
A397 模拟大厦
G398 三国 Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生 IF
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车 Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437VR 战士(1. 海神集 2. 里星篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战－蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马 Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士 Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵 Ⅱ
E456 人生剧场 Ⅱ
F457 速攻生徙会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蟑蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸
E473 育成足球 Ⅰ
B474 王国传说 Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士－特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号－黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏－三四郎
C483 棒球 Ⅱ
E485 恶魔城战士 Ⅱ
E486 心跳经典－无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪 Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风－复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店 Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀 Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字 D
F520 街霸 ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 冲破火网
E523 出动谜你裙 Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子 Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

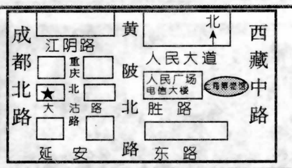
欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类) 营业时间:早九点－晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址:乘 13、21、15、19 路汽车到儿童医院下车,红、绿灯西 10 米路北即是!邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。





北
西 东
南

上海新次元



贴换市场:	高价回收
PS2主机/软件,GBA掌机/卡带贴换(原版/组装不限),DC各类软件贴换(不限) N64主机/卡带贴换 SFC超任套机/光碟机/SFC卡带贴换,各类掌机可互换, 3DO主机/软件贴换,SS/PS主机/软件贴换	PS2、NGC、GBA、PS、DC、SS等各类主机/各类掌机卡带及一切高档周边配件和软件 SNK原版软件经典游戏, PS原装PDA记录卡、3DO原版软件经典游戏

主要经营:各类顶尖流行(PS2、NGC任天堂)DC、N64、PS高档游戏主机、软件、卡带及周边配件
特种项目:贴换各类损坏PS2、DC、PS、SS、GBA、GBC、GB、SFC套机,SNK二手旧游戏机
随身玩伴:是每一位有PDA玩伴必备软件,对应PS/PS2游戏主机。
大盘原价:88元,现促销价45元 BCM迷你限定小盘原价:118元,现心动价:85元
不要错过!邮费一律10元

GBA原版卡带 经典收藏

龙之战士	430/10
皇家骑士团	430/10
J联盟创造球会	390/10
风之克罗帝亚	380/10
黄金太阳	430/10
玛利赛车	390/10
超级玛利奥	300/10
街头霸王 2X	400/10
快打旋风	360/10
洛克人	330/10
闪亮二人组	380/10
GT选手权	330/10
航空管制员	380/10
拿破仑	400/10
游戏王	360/10
桃太郎	350/10
F-ZERO	300/10
炸弹人	320/10
机器猫	320/10
GBA口袋妖怪新限定版机	1190/20
GBA恶魔城限定版主机	840/20

以上GBA原版卡带邮费10元
2盘以上免邮费

土星原版软件限量供应 梦战三 梦战四

SS原版碟 豪血寺一族3	690/10
SS原版 96拳王原版加速卡	690/10
SS原版 饿狼RB	550/10
街霸对X-MEN原版4M加速卡	780/20

NGP/WS(黑白/彩色)原版卡带

泡泡龙	190/10
侍魂2	190/10
月华剑士	190/10
SONIC大冒险	220/10
顶上决战 SNK VS CAPCOM	260/10
口袋网球	180/10
饿狼传说	190/10
拳皇R-1	160/10
上海	150/10
梦工厂宝石大战	160/10
SNK NGPC掌机	380/20
NGP电源(原装)	150/10
CAPCOM VS SNK卡片激斗	220/10
SNK VS CAPCOM卡片激斗	220/10

WS卡带

最终幻想	250/10
机动战士高达-SIDE	250/10
街头打碟机	80/10
钟楼	190/10
口袋战士	230/10
格斗料理传说	220/10
午夜凶铃	260/10
封神演义	180/10
铁拳	130/10
数码暴龙	190/10
三国志	100/10
机器人大战地上篇(1)	360/10
WSC掌机	390/20
WSC最终幻想限定版(8成半新-送FF原装卡带)	950/20

各类配件/主机

NGC主机全套送原版片	特价
SNK CD单速主机送游戏5张	990/30
DC美版超强主机(全套)	760/30
超任主机	180/10
超任一体机	1180/20
超任光碟机	1180/20
超任套机	500-780/20
SS土星主机全套	480/20
N64全新主机(送卡)	990/20
N64 SP64(V64)光碟机	1680/1860
N64明星大乱斗摇杆	180/10
N64原装标准手柄	180/10
N64原装限定版手柄	260/10
原装N64-GB(超级GB64)	230/10
原装超任-GB(超级GB)	580/10
原装GB摄像头	390/10
DC原装鼠标	190/10
PS鼠标	80/10
PS-VCD电影卡(7型)	180/10
PS-V CD卡(PSone专用)	240/10
PS铁手枪	85/10
PS-NAMCO原装枪	220/10
PS原装3D模拟飞行摇杆	280/30

各类PS原装碟,SFC硬卡,SS原装碟本店都有现货供应。

DC原版软件及各类配件

维罗尼卡	560/10	DC原装格斗手柄(带振动)	180/20
丘丘火箭队	160/10	DC莎木限定版手柄	190/10
2012超级能力大战	120/10	DC大摇杆	150/20
7月	100/10	DC原装光枪(配原版游戏)	490/20
天平泡泡	90/10	DC原装鱼杆(配原装游戏)	490/20
国王与姬	90/10	DC原装56K网卡+原版网盘	150/10
越野4驱车	130/10	DC原装电话线(上网专用)	40/10
月夜草子	160/10	土星2M/4M加速卡	60-120/10
VR枪警2	180/10	土星记忆卡	120/10
鬼屋2	220/10	土星原装记忆卡(珍藏版)	260/10
能量宝石	180/10	SS-VCD2.0电影片	460/10
出租英雄	240/10	SS-VCD日立(JVC)电影片	580/10
蓝刺	190/10	SS金手指6合1卡	230/10
玩具总动员	100/10	SS炸弹人6分叉(原装)	190/10
机械人格斗	120/10	SS标准6分叉(原装)	130/10
魔剑X	190/10	土星制转(豪华制转)	35-55/10
空中霸王	190/10		

特别回收:
MD、CD以及高档便携式带液晶屏幕VCD、DVD各类手掌型液晶便携小彩电

供应各类彩色N制彩监对应所有游戏主机　　超任收藏经典大作硬卡:32M圣战系谱1280元,邮费20元。

新次元为新开店的广大朋友们提供各种批发服务,为您的新店配备充足的货源
電玩醫院:针对市面上各种,烧,损坏游戏主机修改机装IC直读! **小毛小病,立等可取!**
各类家电、DVD、VCD、MD、CD随身听、功放及各种电视、彩显都可维修!收费低廉!!
特此声明:1.凡寄往各店贴换物品,请于一月之内与我店及时联系,如逾期,我处将自行处理,如有遗失,后果自负

邮购地址:上海市黄浦区汉口路361号(近山西路南京路)
收款人:负责人收 **邮编**:200001 **电话**:021-63503162
公交:37、20、14、921、330、17、49、123路直达、地铁二号线河南路站
营业时间:10:00-18:45 节假日照常营业

黄浦新店:上海市重庆北路167号(近威海路大沽路)
邮编:200003 **电话**:021-63271701 021-63229104
公交:49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道四线、沪青线直达、地铁一号线黄坡南路站 **营业时间**:10:00-20:00 节假日照常营业

北京海淀意新游戏精品店

一、发烧友用专业彩监、高档电视:

(1)SONY专业方块纯监(KX系列:带AV、S输入、输出,21针RGB接口,内置功放,轻触式LED按键,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,带梯型、枕型校正,功能齐全,水平解析度600线。):14寸:460元;20寸980元;27寸1280元;29寸1480元;34寸2480元;34寸(各种端子全部镀金)3400元。

(2)SONY贵丽单枪(KV系列:四组AV,四组S,带21针RGB接口,BASS扬声器,带画中画,带菜单):14寸380元;21寸780元;25寸880元;29寸980元;34寸2300元。

(3)SONY、日立、东芝、JVC,16:9高清晰度彩电(1125线,RGB、S、色差色温,高清晰度静止画面,杜比逻辑电路):16寸880元;28寸1880元;39寸3800元。以上彩监均为8成新以上,保证显象管质量,色彩正常,保修三个月。

(4)现有大量SONY14寸GVM系列彩监,带专业BNC视频接口,带专业RGB接口,特价480元/台。

以上彩监接PS、PS2、DC、RGB线已改保用(各品牌RGB线不通用)80元/条;S线15元/条;彩监、电视均为N制、110V电压,制转器(可用来看中国电视节目)350元;高级220V变110V铁壳环变,150W88元,300W108元,500W128元,2000W288元。

二、主机:

PS2:2800元;DC美/日/欧:980/880/780元;PSone:850元;GBA:650元;GBC:460元。以上主机均为原厂配置。各种主机配件、卡、光盘、VCD动画,品种齐全,价格电询,或来人来信免费索取价目表(请付回邮信封和邮票),邮费:彩监20寸以下120元/台,20寸以上160元/台;主机、变压器35元/台;其他配件15元。

三、维修业务:

本店维修部精修彩监、PS、DC、GB等,速度快收费低。

地址:北京市海淀区海淀路老虎洞67号利天市场二楼B1-20号(乘332、718、808、运通106、355支、832路,海淀站下车南行100米路东)**电话**:010-62613991 **收款人**:陆韫韬 **邮编**:100080

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售(数量有限,欲购从速):
PS主机,9成新(手柄+电源+AV线)398元。
游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像);

五寸 280元
七寸 380元

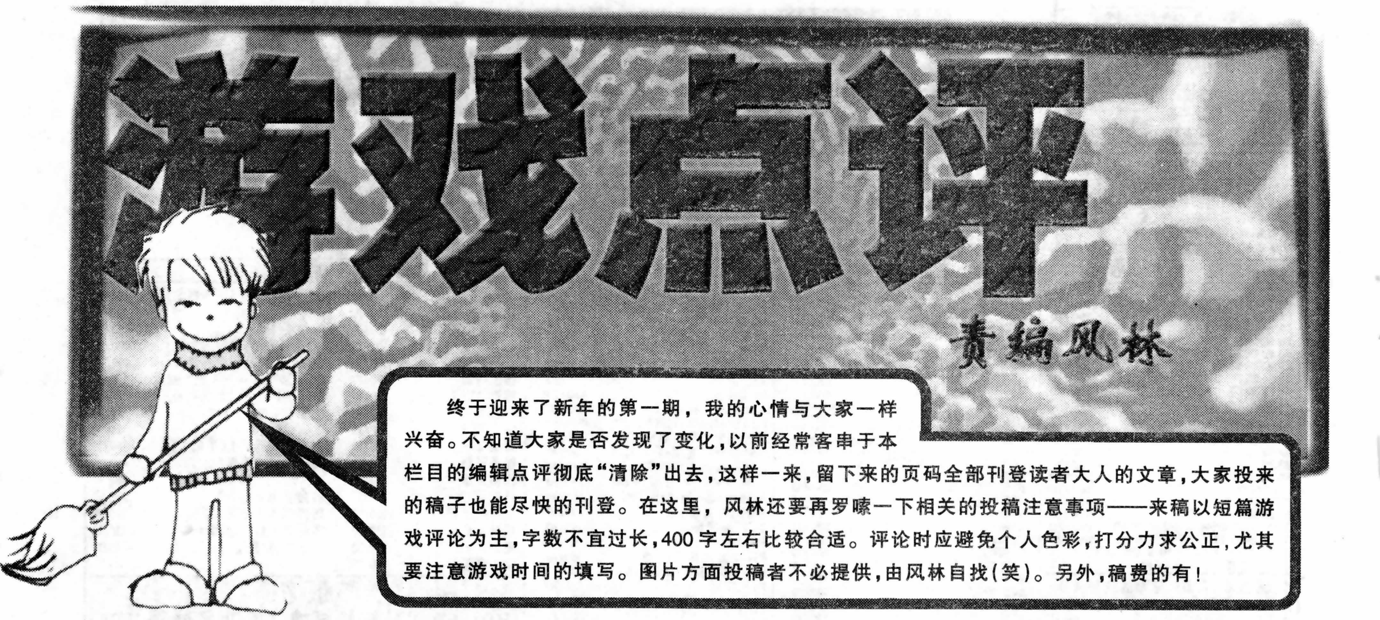
DC机专用上网卡(配全中文上网碟)仅售150元。

二手主机特价:
DC主机9成新(双手柄+电源+AV线+上网卡+全中文网碟) 498元
SS主机9成新(双手柄+电源+AV线) 300元
全新原装索尼光头,仅售240元,(三月包换,质保终身
本店高价大量回收二手随身听及各类GB主机,
并可贴换本店所有商品。 *以上产品邮费一律10元*

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信,索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目,来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话:0551-2644285 2647581 邮编:230061
邮购地址:合肥市安庆路162号(城隍庙大门向东100米) 收款人:陈志强
淮南连琐店:洞山立交桥军分区路国兵电玩 电话:0554-6662614 联系人:胡学兵



终于迎来了新年的第一期，我的心情与大家一样兴奋。不知道大家是否发现了变化，以前经常客串于本栏目的编辑点评彻底“清除”出去，这样一来，留下来的页码全部刊登读者大人的文章，大家投来的稿子也能尽快的刊登。在这里，风林还要再罗嗦一下相关的投稿注意事项——来稿以短篇游戏评论为主，字数不宜过长，400字左右比较合适。评论时应避免个人色彩，打分力求公正，尤其要注意游戏时间的填写。图片方面投稿者不必提供，由风林自找(笑)。另外，稿费的有！

◆忙完本期才发现，竟然没有读者投来PS2的点评，这可不是风林故意不登啊~~希望广大读者能够投来各机种的稿子！

三角空中力量(AIR FORCE DELTA)

机种:DC 厂商:KONAMI 类型:STG 媒体:GD



目前DC上大作十分稀少，幸得笔者发现了本作。从未接触过模拟空战，没想到一玩就停不下来了。

作为菜鸟，笔者并不关心什么画面、音效，如果《AIRFORCE DELTA》(以下简称《AIR》)上手度不高，半小时足够被扔掉。然而《AIR》简单无比的操作，一目了然的雷达系统硬是让菜鸟几分钟之后就能击落敌机了。在笔者看来这简直是一个主观视点的射击游戏，几乎不需要什么驾驶技巧，只需要全身心投入这场“AIRFORCE”。相比PC上要用到大半个键盘操纵的“飞行模拟”，《AIR》屏弃了空战以外的一切累赘，追求击爆的快感，无疑正合菜鸟心意。

当然，上手简单并不意味着单调。足足三十关任务，有些是击坠，有些是追击，有些是保护已方，内容十分丰富。各个任务的完成方法因人而异，高手可以追求全击坠，菜鸟尽可选皮厚弹多的战机勉强过关，而各个机种的性能差异使变化与乐趣更多。想当初笔者攻“大峡谷”一关时，撞毁十几次，万念俱灰之下选用性能最差的原配机，竟凭其超慢速而一鼓作气破关！

这样的经历怎能让人不投入？其结果是笔者偶然用CD播放功能运行《AIR》时，竟发现有数首极“入耳”的摇滚乐曲，而游戏中却浑然未觉——无话可说。

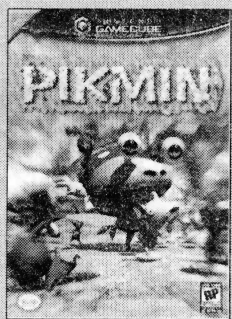
然而无话可说并不是意味着无瑕，《AIR》的难度设置令人发指。首关极易，第二关却陡然一变令笔者二十余次冲击无果，几乎放弃，接下来几关中反而又出现了超弱关，令人不快。KONAMI必竟头一回做模拟空战，有些细处把握得差，但瑕不掩玉。玩《AIR》后DC机主可以放心了，走出RPG、AVG，DC不乏经典。

——武汉 鲁雄

角 色：——	操作性：9
画 面：8	创 意：5
音 乐：8	移植度：——
情 节：——	总评价：7.25
游戏时间：整个暑假！	

PIKMIN

机种:NGC 厂商:NINTENDO 类型:AVG 媒体:DVD



相信购买了NGC主机的许多玩家中，《PIKMIN》绝对是最值得期待的NGC三部游戏(早期)之一。因为这样一部游戏将会开创新概念的游戏，直接体现到任天堂以游戏本质为追求的游戏理念，事实上，任天堂的确没有令人失望，这款《PIKMIN》很成功。

任天堂的创意实在让人佩服，一个外星人因飞船故障掉到了一颗惑星上(据说游戏的场景来自宫本茂家的后院)，于是领着一群叫PIKMIN的奇异生物为了找回飞船的部件而四处游荡。PIKMIN的造型实在讨人喜欢，让人想到了迪斯尼动画中那些富有生命和动感的花花草草。更有趣的是，这些可爱的小生物需要拔萝卜似的从地面拔出来，当有一群PIKMIN跟在你身后嘻嘻哈哈地去冒险时，心中便充满一种说不上来的欢乐。

宫本茂的后院还真是机关重重，遇上石头墙，PIKMIN群起而上将之敲下；遇上可乐罐，大家还会好奇地去看看，实在是太有意思了。敌方的设计更是平凡中而又让人惊奇，那些平时趴在后院里弱不经风的蜗牛、蜘蛛，此时全成了PIKMIN眼中的狠角色。感觉并没有太大的技巧可言，总之，团结是很重要的，当然，人多更重要。已经很长时间没有这样好玩的游戏能令我为它去消耗时间了，任天堂的游戏理念不得不再次让人肃然起敬。

可惜，本游戏还是有那么一点点小小的不足，就是当经过两三个小时的兴奋之后，游戏的兴趣便会一点点的消失，当然，这是许多游戏一贯的毛病，只不过，《PIKMIN》似乎更甚一些罢了。而且，玩着这样的游戏，其吸引程度远远不如像《莎木》和《FFX》那样能让父母为之驻足观看，因此，《PIKMIN》的销量应该是意料中的。

最后，还想说句题外话，看着任天堂自创的PIKMIN这个单词，不禁让我想起了同音的单词PYGMY，指矮小的人种，还指赤道非洲的一个侏儒种族，和PIKMIN似乎还有那么一点点联系啊(笑)！

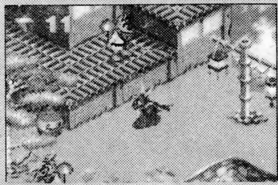
——吉林长春 LENY

角 色：8	操作性：8
画 面：8.5	创 意：10
音 乐：8	移植度：——
情 节：7.5	总评价：8.9
游戏时间：3小时左右	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

小龙斯派罗·冰之季节(SPYRO－Season of Ice)

机种:GBA 厂商:UNIVERSAL 类型:ACT 媒体:卡带



这是一个优秀的三维卡通游戏，不过似乎很多人都对其不够重视，实际上它远比你想像的要好玩。

此游戏是由古惑狼系列的主创马克·桑尼制作的，最早是在PS上亮相，大受欧美玩家欢迎，索尼在99E3展时曾把主角SPYRO与啪拉啪、古惑狼一同并列作为PS的标志之一，足见其不同凡响。但万万没有想到的是昔日索尼的招牌今天竟然入驻任天堂门下。

在PS上的真3D到了GBA上只能改成伪3D了，不过游戏的乐趣依然不减。游戏中小龙要收集钻石，它们分散在各个角落。取得方式也多姿多彩，开宝箱、点火箭，有的还要动点脑子，空间的广阔性也加大了探索的难度，令我找回了十数年前玩“超级马里奥”时的感觉。与马里奥不同的是主角小龙多了一项特别的能力：飞行，所以关卡中围绕此能力设计了不少难点，必须灵活运用这一能力，对玩家的技巧手法要求较高。

主角小龙自然是英俊帅气，而敌方角色也塑造的很可爱，都是大傻型的，外貌、行动都十分的搞笑，大BOSS也不可怕。再加上梦幻中才能出现的奇妙场景，整个游戏里洋溢着轻松的童话气氛。

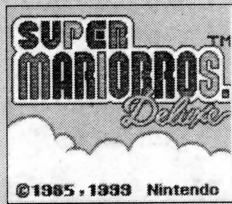
厌倦了RPG的冗长，FTG的暴力，能在这个充满幻想色彩的世界里放松一下，的确是一件十分惬意的事情。

——北京 罗剑锋

角 色：8.5	操作性：8.5
画 面：9	创 意：8
音 乐：8	移植度：——
情 节：7.5	总评价：8.4
游戏时间：十小时以上	

超级马里奥兄弟·豪华版(SUPER MARIO BROS)

机种:GB 厂商:NINTENDO 类型:ACT 媒体:卡带



马里奥可以说是游戏史上的一个奇迹了，没有哪一个游戏人物能像他一样大红大紫而且长盛不衰。从FC、GB，到SFC、N64(或许还有NGC)，马里奥都为任天堂立下了汗马功劳。很多老玩家都是从当年的“采蘑菇”过来的，时光流逝，FC已经离我们很远了，所幸的是我们还能在GBC上用这款复刻的作品重温儿时旧梦。

比起FC版，画面的质量改进不是很大(几乎没有)，初看是让我有些失望，要是做得像超任版该多好，至少也应该和《瓦里奥2》平起平坐才对，这一点上实在是有愧于“豪华版”的称号。不过细细一想，也许任天堂就是刻意要追求这种原汁原味的效果吧。

听着单调而又亲切的音乐，看着简单而又熟悉的画面，抛却了尘世代的喧嚣，细微地控制马里奥展示他灵活的身手，上天入地去顶蘑菇、收集金币，用指尖、用身心去体会那种任天堂式“纯游戏”的乐趣……仿佛又回到了十年前打红白机的时候，想起了那快乐的少年时光，往昔的记忆就像泉水一样涌出……应该说，任天堂的复古做法确实有效。

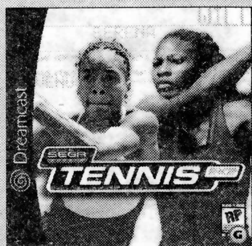
当然，如果仅仅只是原封不动“100%”的复刻，是绝对不会让现在的玩家满意的。破关后的隐藏模式多的让人吃惊，而附加品更是必不可少。其中我最欣赏的是台历和占卜运气，这让GB有了一点点PDA的味道。

本作还对应GB打印机，可以把收集的图片打印出来，也可以自制图文并茂的标签，可惜我手头上没有打印机，不然的话它就绝不止是个游戏了。 ——北京 罗剑锋

角 色：8	操作性：9
画 面：8	创 意：8
音 乐：8	移植度：9.5
情 节：7.5	总评价：8.28
游戏时间：一生一世	

网球2K2(TENNIS 2K2)

机种:DC 厂商:SEGA 类型:SPG 媒体:GD



单单看着这款游戏的画面，你绝对猜不出这究竟是哪个机种的游戏。想到DC已经失败的事实，心里就会有种隐隐的痛，但至少SEGA的好游戏依然会在各机种上发扬光大。

记得这款游戏的前作就已经得到了大家的好评，不仅是在操作系统上有十分完好的表现，而且画面的真实程度也绝非一般的网球游戏能与之相抗衡。但此次的操作按键都被改变了，如果你在前作中是个高手的话，未必在本作中也能风光呢。世嘉这么做，是为了让网球的动作能更细腻的表现在手柄上，从而使玩家更投入于游戏中。事实也的确如此，每场比赛下来都能让人大汗淋漓，紧张程度也绝不低于现实中的网球运动。

或许是因为美版游戏的缘故吧，难度之高有些出乎意料。新手如果不先把难易度调成EASY的话，那你一定会输得很难看的。很多时候，掌握好发球权便成了胜利的关键。

此外，游戏采用的两位网球顶尖高手做宣传也的确让人备感兴趣，而类似GB上《马里奥网球》的育成模式也使得本游戏的可玩性很高。为了成为世界第一的网球高手，流点汗又算得了什么呢！

如果你喜欢网球游戏的话，这款《世嘉网球2K2》绝对是你的首选！

——吉林长春 LENY

角 色：8.5	操作性：10
画 面：9.5	创 意：8.5
音 乐：8	移植度：——
情 节：——	总评价：9
游戏时间：5小时以上	

JOJO的奇妙冒险

机种:DC 厂商:CAPCOM 类型:FTG 媒体:GD



玩游戏的人大多数都喜欢看漫画动画，对于我来说最喜欢的漫画就是荒木飞吕彦的惊世之作《乔乔的奇妙冒险》了，诡异的替身能力和峰回路转的情节使它在我心中稳占No.1的地位，所以在买DC的时候这款JoJo是铁定购入的。

之前玩过PS版的JoJo，由于PS与CPS3基板之间机能的差距，使得游戏有一定程度的缩水。比如替身就只能用单色半透明来表现，人物也要比街机版略小，使JoJo的魅力少了一些。所以我期待着DC能给我一个完美的JoJo。

但DC版的表现令我失望了：比起PS画面并没有什么太大的提升，除了替身改为彩色的，再加上一些画面放缩的特效，真的是与PS毫无二致，没有给我以想像中的惊喜。而且在PS版中最有乐趣的超级故事模式和收藏集在这里也找不到，难道CAPCOM以为DC玩家都是只知道格斗的狂人吗？实在是让我伤心。还可以称赞的可能只有格斗时火爆的快感了，承太郎的噢啦噢啦还是那么爽快，但这唯一的优点也早已经在PS中就体会过了，唉，展现在我面前的JoJo成了一个毫无新鲜感的游戏。

鸡肋，真正的一块鸡肋！真的没有再多玩下去的半份耐心，有这点时间还是打PS版攒JoJoPoint吧。

——北京 KillerQueen

角 色：9	操作性：9
画 面：8	创 意：8
音 乐：8	移植度：9
情 节：——	总评价：8.5
游戏时间：约2小时	

DC以来，游戏机的『功能』被发挥到各个领域了，不管怎么说，GBA玩FC游戏、看电影已经彻底实现，一机多用看来绝非凭空捏造啊(笑)！

◆风林大闲话：用GBA看电影实在是一件令人觉得很意外的事情，编辑部新战士宇部君向喜好『不懂装懂』(笑)的俺强烈推荐该物。看到在GBA上演示《骇客帝国》，有点撑不住下巴的感觉，突然发现自打

◆风林大闲话：XBOX、NGC终于在美国发售了，至此，应该说新三国时代正式拉开了帷幕。一个是前『世界冠军』人气依旧不减，一个是掌机至尊赢利第一『老油条』，另一个是IT霸王口袋鼓鼓吃喝不愁，真是很难想象到底谁会成为牺牲品……虽然说市场容不下三部主机，但是对于这三者而言好像都没有出局的可能。如果说让风林个人在三部主机中择其一选择的话，最后只能说——我弃权……

飞空之舞～不用再等待续作啦！(AERO DANCING～次回作まで待てませ－ん)

机种：DC 厂商：CRI 类型：SLG 媒体：GD



本作是此系列在DC上的第6作。虽然是最新作，其实只不过是"i"的加强版而已。(鼎鼎大名的CRI怎么也玩起这套把戏！)游戏中收录了全日本高手的精彩游戏片段及历代作品资料集，更附有前几作的究极记录供下载，可谓极具收藏价值。

作为CRI出品的DC名作，质量当然有相当的保证。本作共收录了多达54种战斗机，每架飞机均由CG精心制作，连那些小细节都被一一保留，实在令人感动。游戏的画面和音乐也十分出色，值得一提的是此系列为了追求游戏的真实感，操作远比其他作品复杂。正因为如此，才能使玩者更投入，更有成就感。

但由于一般座舱式游戏(皇牌空战类)的复杂操作和较高的难度，使一般玩家望而却步。如此优秀的作品，最终只能和世嘉的其他硬派游戏一样，成为少数玩家的"专利"。这不能不说是个遗憾吧！

另外，本作还对应通信对战，更支持4人同时作战。想像一下4人之间大乱斗的那种紧张和激动吧！还犹豫什么？快点加入，让我们一起DANCING！

——上海　夏晖

角　色：7.5	操作性：9
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.1
游戏时间：——	

漫画同人志(COMIC PARTY)

机种：DC 厂商：AQUA PLUS 类型：AVG 媒体：GD



在PC上有着大人气的《COMIC PARTY》终于在DC上堂堂登场了。

可以说一部恋爱游戏的成功与否，在很大程度上取决于它的画面和人设。这款游戏无疑做得很出色。美仑美奂的画面和个性鲜明的角色都堪称终极。

与其他同类游戏相比，以画漫画作为题材还是很新意的，玩家所扮演的男主角是一名同人志作者，他不但要绘制同人志漫画，还要参与印刷、发行、售卖等一系列工作。当看到凝聚着自己汗和泪水(笑)的同人志大卖时，会产生一种成功的喜悦，同时玩家也很自然地感受到了同人志作者的艰辛。

相对而言，作为恋爱游戏的重头戏，追MM，游戏表现得差强人意。由于玩家要花大量时间去创作同人志，所以每天都忙得焦头烂额，哪有时间去追MM，即使在比较空闲的节假日，也只能在有限的几个场所，对女孩进行撞地雷似的搜索，更别奢谈什么约会了。实在是有些本末倒置。

游戏的剧情也没有期待中的那么感人，(大概是我已过了这个年龄的关系吧！)但游戏的剧情设计得十分有趣，常令人捧腹，这多少补弥了些不足。对不懂日文的朋友来说是个不小的损失。

虽然游戏有着这样那样的瑕疵，仍不失为一部成功的作品，喜欢此类游戏的朋友，千万不要错过了！

——上海　夏晖

角　色：8.5	操作性：7
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：7.5	移植度：10
情　节：7.5	总评价：8
游戏时间：——	

合金装备 索利德2(METAL GEAR SOLID 2)

机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD



因为是绝对的大作，就难免在玩之前要兴师动众一番，玩的时候惊叹N番，玩过之后也要鼓吹一番。(笑)

画面达到了超清晰的地步(土语)，流畅度也很高，从人物表情到背景都做的非常细致，镜头运用的也非常活：俯瞰，主视角，有时还有意外发生……单是画面上花的心思就可以让人领会半晌了。

从头到尾的画面都很昏暗，几乎看不见鲜艳的场面，再加上配乐以及独特的游戏方法，便构成了这款个性味超浓的MGS2。与众不同，多出新意，也许是今后更多游戏的走向了。

与一代一样，还有很多细微的设定，同样的事物可以换更多的方法来play，让人每一次玩都充满了期待和兴趣。只是游戏中夹杂一些值得争议的设定，可有可无，这明显是为了吸引玩家更多的注意力。

也许对于软件公司来说，用最少的成本赚最多的钱就是一款最成功的游戏；对于玩家来说，玩过之后有了最大的满足才叫最好的游戏……从任何一个角度看，MGS2都是游戏当中的极品。

——长春　李一卓

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：9.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：9.4
游戏时间：5小时以上	

友情的射门～4V4岚(友情のビクトリ－ゴ－ル)

机种：GBA 厂商：KONAMI 类型：AVG＋SPG 媒体：卡带



KONAMI的年度100款游戏计划果然犀利。前不久才推出了《实况A》，紧接着又是一款足球游戏发售。但与实况不同的是，本作取材于小学馆旗下的同名漫画，自然是属于卡通足球了(抢大空翼的饭碗？)。其实制作此类"游戏化"作品是很聪明的作法。有最基本的原作FANS，销量至少不会惨淡，而万一大红大紫也不是没有的事，如《游戏王》。看来，老科是摸着些"道"了。

本作是以事件＋球赛的方式循环进行的。事件方面有原著漫画撑腰，自然是没话说。主角岚一行人是一群热爱足球的少年，有一天被流放到了孤岛上接受特训，不断接受敌队的挑战。凭着优秀的剧情，就算本作是纯AVG，可以说也是相当不错的游戏。不过如果是原作FANS，玩起来会更津津有味吧。

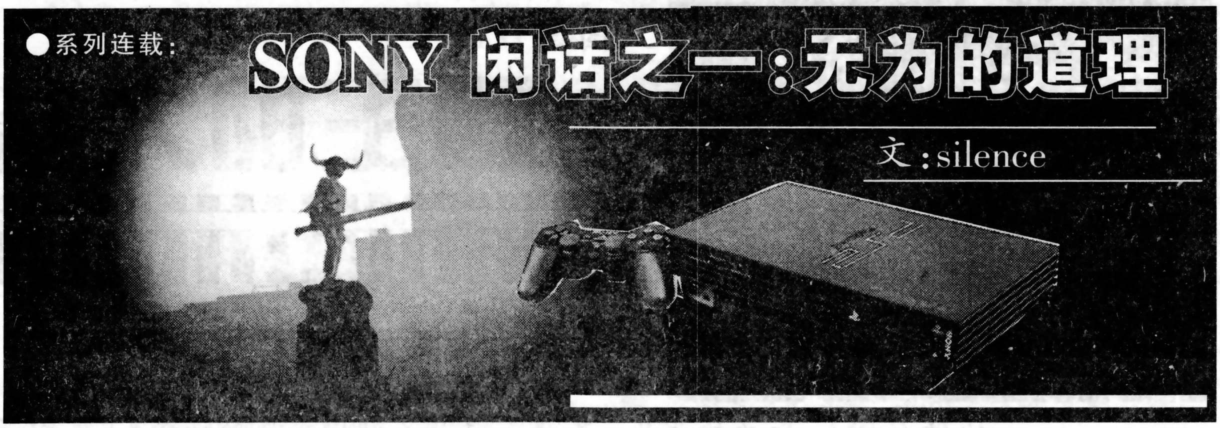
球赛方面，如标题4V4，是四人制的足球规则。那么四个人如何踢好一场球就是值得研究的。进攻还好，最让人头痛的是如何防守。笔者经常是进一个失三个。主要是断后的那个人太不老实，擅离职守是家常便饭。当你全力狙击对方的时候，大门前空旷得让人绝望。注意！本作非足球小将那种指令式玩法，是实打实的实况踢法。而且本作虽为卡通足球，游戏性一点也不含糊。几乎实况有的如加速、换人等一应俱全。并每个角色各有所长，速度力量各数值均不同，必须活用方可制胜。

也许是画风的因素，笔者甚至觉得本作画面比实况A还要来的细腻。在剧情有保障的情况下，比赛方面竟也同样出色。实为GBA上为数不多的文字＋运动类良作。

——江西南昌　严峻

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9	创　意：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
游戏时间：2小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



●系列连载：

SONY闲话之一：无为的道理

文：silence

1946年5月，年届而立之年的井深大和年轻的盛田昭夫成立了东京通信工业株式会社，在公司成立意向书上井深大写上了“要充分发挥勤勉认真的技术人员的技能，建立一个自由豁达、轻松愉快的理想工厂”，这句半个多世纪以前的话一直贯穿着SONY发展的历史道路。当今天每一个学财经的都要读过这句话的时候，当每一个关心并热爱SONY的人都要将这句话牢牢记在心中的时候，或许我们还会有一些字面之下的意义没有完全的领悟。

“豁达”是一种心境，是一个人是否具有文化底蕴的表现，表现在企业之上，就是胸怀大志，不拘泥于琐碎渺小的商业手段。毕业于柏林国立艺术大学的SNOY社长大贺典雄在1959年被盛田昭夫先生提拔为三个部门的主管时，所做的第一件工作，就是努力使SONY具有“世界的SONY”的印象。索尼当时启用冈部冬彦的漫画符号“爱娃娃”作为自己的企业形象标志，遍布于日本每个SONY商店门前，并为日本的消费者熟知，然而大贺认为这一形象并不具有世界性，因此果断的将所有的“爱娃娃”撤去，虽然索尼真正的征服世界还是靠着整个企业的励精图治，上下一心，但这一具有象征性的举措俨然是世界化索尼的起步。

庄子有一句话，叫做“大圣不作”，意思是真正伟大的圣人不会特意的去施行仁义，而是用他自己所有的品格和道德感化或渲染每一个接近他的人。回顾从94年开始的次世代游戏机竞争，我们慢慢地会发现一个道理，比起任天堂，比起世嘉，甚至比起现在的微软，索尼永远显得慎于言而敏于行，她不会像任天堂那样口口声声的用“精英战略”来掩盖自己一贯的控制手段，不会像世嘉那样壮怀激烈在宣传上用尽全力。每一届的东京游戏展，索尼总是不动声色，靠游戏软件本身的吸引力让消费者止步，世嘉工作人员在地铁站出口纷纷发放着印有醒目DC标志的手提袋（现在是微软继承了这一“革命传统”了），世嘉众多天才制作人每一次都会集体亮相于舞台，而久多良木健一旦在游戏展上出现，做的更多的却是四处观察，心底思考。Xbox发售了，索尼宣布不会调降PS2的售价，很多人吃惊了，很多人钦佩于索尼的自信，但是真正值得人们敬服的却应该是索尼脚踏实地的发展方向。



也有过之无不及。户晓，比当年的NES相比面的PS，如今已经是家喻←为游戏业开拓出全新局

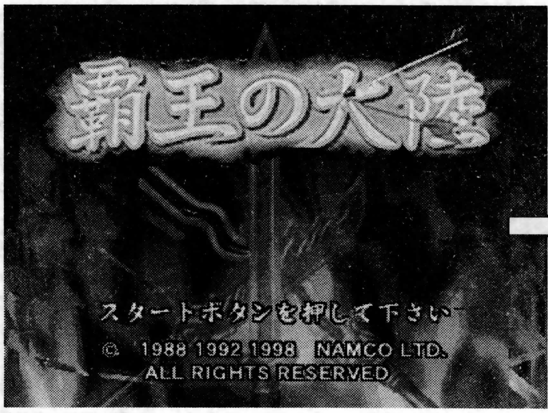
索尼是重技术、重人才的国际顶尖企业，所有的对手从索尼身上感到的威胁并不是他的王者之气，却反而是那种发展的速度感。索尼的科技永远站在世界的前沿，如果有朋友在索尼公司工作，一定会对此更有感触，身为SONY的员工，都会觉得跟不上本公司技术革新的速度，更何况是竞争对手呢。不用怀疑，PS2发售的同时，PS3的开发工作就在同时进行，时至今日，这台不闻声不见影的后续主机，一定有了很成熟的样本摆在索尼高层的案桌上。但与光速般的技术革新相应，却是索尼在具体产品品质和服务方面的无限开拓，有时甚至到了不厌其烦的地步。以机能而论，PS到了现在已经可以称作贻笑大方了，但回顾6年的发展，正是这样一台属于上一个时代的主机，锻造了游戏产业的新格局。在我们国内产生的“世嘉派”和“索尼派”在日本是没有的，市场有其本身的优存劣汰规则存在，消费者的衡量尺度也永远会随着时代而更新。世嘉的制作功力世人皆知，世嘉在宣传上的不遗余力也人所共见（像1994年2月2日在美国GROUND HOG’S DAY会场上立起的几十米高的索尼克气球模型，索尼是永远也不会这样做的），然而他们一直没有索尼这样倡导流行的思路存在，一直没有整合多媒体多层次消费的大局观念，所以败了。败的让人怜悯，却并不可惜。索尼就是索尼，他的产品不会让你有刻意缔造尖端的感觉，因为索尼这四个字母本身就是尖端的代名词。更为重要的是，PS努力使自己做到兼容并蓄，努力跟上电子娱乐的时代潮流，这两点永远值得痛定思痛的世嘉思考再三。

在我们国内，有一个很奇怪的说法，认为PS的出现导致了游戏的堕落。从某些方面来讲，这是正确的，就好比卓别林一直坚持黑白电影高于彩色电影一样，然而，我们或许忽略了一个事实，滞后于时代的东西，无论给你带来多少怀旧和亲切的感觉，其本身都是一种罪恶。我们不会提醒自己PS时代的游戏来得太容易，作弊的方法太多，因此感到游戏太简单；我们不会醒悟到面对游戏越来越宽的制作思路和游戏表现手法的时代变迁，我们得自于旧时代游戏的习惯和理念已经变得陈腐和落后；我们更不会清醒的认识到老谋深算的任天堂在一脸高人独醒的表情下偷偷适应着新时代的产业格局。我们像是漂流中游的石块，一心回到泥沙俱在的岸边，却不会想到顺流而下的下游会有更丰沃的田地存在。



老子曾说，“无为而无不为”。世嘉于我们好像是肝胆相照的热血知交，微软于我们好比是霸气纵横的血口大鳄，任天堂就如高冠峨带的现实中的古人（那可能吗？），而只有索尼，行如流水般自然，浩养天地包容之气。未来的竞争如何谁也不敢做出肯定的猜测，但是依我个人而言，索尼，不会失败。

◆风林大闲话：近期听闻越来越多的PS2光头报销的情报，与某店BOSS闲谈时也了解到直读是罪魁祸首。数月报销一个绝不奇怪，尤其是目前的直读使用繁琐、安装麻烦，高贵的PS2若总是受这种折腾，相信不久就会看到『光环』的(笑)。总之，奉劝各位还是不要对目前的PS2直读抱什么幻想……



三国游戏的王者～

霸王的大陆

文/SILENCE

○○○○○○ 从什么时候开始的呢?

好像是不算太过遥远的过去，大街小巷飘满了重复的音律，一款以假名为主，界面相对光荣游戏而言较为简单的三国志游戏在 91 年慢慢开始风行。

《霸王的大陆》是在前作《中原霸者》基础上全面体现 namco 战略游戏理念的成功之作，《中原霸者》有许多思路都为这款较为成熟的作品作了奠基，然而也正是这么一款只有 200 多名人物的较小规模的三国志游戏，却以其简单而快适的操作性取得了极其良好的口碑。

○○○○○○ 界面

FC 时代，假名依然还是文字界面的主要构成，所以从表面来看，很难相信这么一款以假名为主的游戏会在我国得到普遍的承认。但其实仔细分析，"霸王的大陆"还是有很强的中文环境感觉的，不是因为熟悉的三国题材，也不是因为熟悉的三国人物，而是在各种指令发动的界面用了短屏动画和日文简单陈述句的结合，对玩者来说，一开始可能会困惑一些，但不用多久便可适应。

而且，每座城最多容纳十员武将的设定，其本身是为了照顾游戏的平衡，但间接取得的效果便是决定了每个菜单都不会过于冗长。对于玩惯了 ACT 的 FC 玩家来说，一眼能知大概是很舒适的感觉。

○○○○○○ 人物

相对于游戏系统，可能"霸王的大陆"里风格特殊的人物肖像更快的走入玩家心中。NAMCO 对三国人物的头像设置很有意思，他们不像光荣保留了一些正史观，很直白的直接来源于"三国演义"，人物头像说 Q 不 Q，也完全不是历史人物那种磅礴大气的感觉，但个性化的突出，在某些方面甚至要胜于光荣。

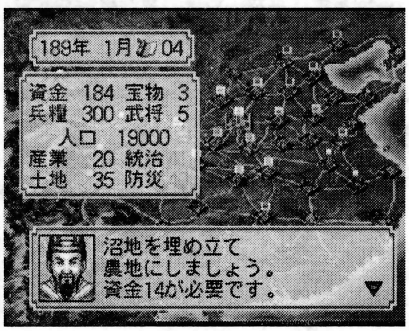
"天时、地利、人和"，在这款游戏中无疑全面倾向于人和，人才的运用和培养几乎是在这款游戏里称霸的首要条件之一。哪一年哪座城会出现哪位知名的武将，哪一年哪位君主手下会有大将报到，无数玩家都烂熟于胸，而早已深刻记忆的头像就成为这些快乐的源泉。头像简单的绘制却也造就了丰富的性格，除了一些约定俗成的人物特征以外，有一些武将的肖像更是具有了很特殊的韵味。比如马超，很早就传出了"老太婆"的代称，联系起他的唯利是图、生性多疑来，说他婆婆妈妈到也并不为过。比如说关羽，忠义的形象早已在民间深入人心，玩家也多把他当作武德的化身，而在这款游戏里头顶一个十字显出了一些诙谐的感觉，没有表现出他的刚愎自用，却让玩家感到了一丝意外的亲切。曹操的肖像霸气不足，倒是因为散开的鬓发而略有了些儒雅的书生气度，更好的符合了这位"周公吐哺"的军事家政治家兼文学家的胸怀。吕布残暴而趋利，孔明鞠躬尽瘁死而后已为川人万世仰止的形象都很好的表达了出来。但最为有趣的是头像上简单的饰物变化也造就了许多歧义，因而曾有一些玩友们都爱用"代号"来称呼游戏中人物了。"飞行员"有之，"红十字会"有之，"面包"有之，"西游记四师徒"亦有之，端庄之下诙谐并存，我们国人受几千年脸谱化教育下的评人机智得到了最好的体现。

○○○○○○ 军事与外交

无疑，这两项是一款战略游戏最重要的游戏内容了。由于地图规模的有限和人物数量的有限，从系统本身很难体现同时控制几大军团纵横疆场的大气来，却也因此更忠实于"远交近攻"的战略思想。相信很多玩友在玩这款游戏时所作的第一件事或经常作的一件事便是调查地图上每个城市武将的情报，离间然后寝返，而不管玩家所在的是哪个阵营，吕布又通常是第一个来投城的。对于两国之间的同盟而言，一纸"合同"就能保证固定时间的相安无事，敌对和友好值的设定非常的模糊，这一点也是保证许多以前没有接触过战略游戏的玩家更好的上手。

由于硬件的表现能力和战略游戏制作的时代思想水平，在这么一款游戏里是不太可能表现出"上兵伐谋".的高级战术思想来的，但值得一提的是，两军相遇，计策的运用几乎是主要的战术手段，武力的突出必须依靠计谋的辅助，勇猛的武将几乎必备"束缚"的成功率方可有更大的作为。虽然不乏配备精良的上级武将一骑独驰，直趋敌阵的情况，所见更多的是攻城之际频繁的"伪击转杀"，而提升一员将领武力最有效的方法也莫过于不顾成败的对敌将使计，运筹帷幄和驰骋战场的辩证关系在这么一款游戏中也就表现的相当突出。"十则围之，五则攻之，倍则分之"的军事至理在这里完全颠倒，经过培养之后的武将文臣一骑当千变作了游戏后期的常理，似乎比"真三国无双"领先了将近十年，但解释的更为合理也更为生动一些。

"霸王的大陆"的话题是谈不尽的，几乎每一个读者都是该游戏的高手。那个著名的变身 bug(也包括"克隆人"的预言)也好，因动画有变化而不令人厌倦的内政开发画面也好，都在各个细致的角度提炼出一款战略游戏的平衡性来。注重整体的发展之下着力个人的培养，分布于特别城市的特别武具，种种一切都使游戏因素大量的汇集。在我们尚且沉溺在林林总总的 ACT 中的时代，能有这样一款高度综合的战略游戏让我们足以度过一个暑假的快乐时光，难怪会变成游戏之中的国人经典。



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

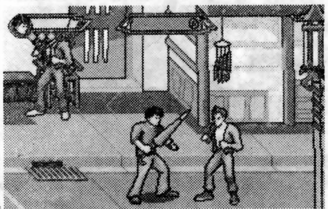
欧美风

特约情报员：严竣

每期为您报道最新的欧美游戏，时刻关注！







成龙

GBA、activision、ACT

严竣：老美做事都讲究个效率。前不久才透出口风，现在就已经发售了。同样也是对老美胃口的东东。

jack chen 如今在好莱坞是当红男星。以他为主角的功夫游戏是很有号召力的。总体感觉也是蛮不错的，还比较对国人的路吧，毕竟老成是 CHINA MAN 嘛。玩腻了 FFONE 的人，不妨一试，说不定能找到感觉。

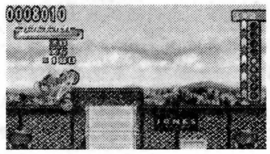
风林：以成龙为主角的游戏本作不是第一款了。像这样的横版动作游戏在欧美绝对是属于家常便饭，如果没有特点的话也只能拿去堆仓库。不知道我们成哥是否能够借其威名脱颖而出？



极限山地车

GBA、activision、SPG

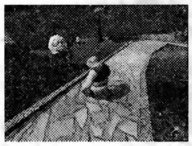
严竣：极限运动一直已来在欧美都非常风行（毕竟老美都爱找刺激嘛）。这款极限系列的山地车，由著名的运动厂商操刀。并用足GBA 的究极 2D 性能。流畅度满分，手感不错，完全表现出了极限运动的那份炫耀。强力推荐之美版 GAME。

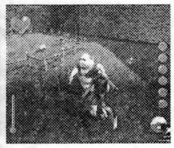


怪物史莱克

XBOX、TDK、AVG

严竣：挟暑期票房击败 FF、盗墓者电影版的余威，史莱克以 3D 冒险的形式闪电登陆 XBOX。游戏总共有四个冒险舞台。画面光影效果不错，最后发售 XBOX 在机能上还是占那么一点优势的。至少是没发现锯齿吧。但游戏性如何呢，就只能“期待”了。毕竟运动类才是老美最擅长的。





（难得的）无题

文/张凯

随着首斩破沙罗的一声哀鸣，他爱的人终于离他远去，当这地狱之鬼变为电光球重新回到地狱之门时，坐在机台前的我又一次找到了三年前玩“侍魂·天草降临”爆机至此差点在街机厅感动得落泪的感觉。

久违了——这种悲哀的感动。

近来，《电软》上有关所谓游戏内涵的争论，似乎是日见其长，却又争不出个所以然。而笔者所爱的 GAMEBAR 最后的评论性文章却是质量越来越差，有时竟毫无踪迹。是否时下的玩家都领略到了游戏的本质，或是对当前国内情况的心照不宣的无奈而无话可说？我开始心慌，毕竟没有争论就没有进步，肤浅背后的无知对大陆游戏环境（我认为大陆至今毫无游戏市场、游戏界可言）是百弊而无一利的。

那什么是游戏的内涵？作为有 10 年玩龄的老鸟，我自己也深思过，觉得以前《电软》上有位读者说得好“中国的教育毁就毁在‘寓教于乐’四个字上，‘教’便是‘教’、‘乐’便是‘乐’非要混在一起的话，只会适得其反”，我从不相信看部教育电影影响一个人一生的鬼话。游戏也是如此，它本身就是给人带来快乐的，从中自得其乐，被游戏所感动是每一个玩家为游戏所迷的原因。

至于内涵的是与非全由玩家自己评定，什么是对？什么是错？关键在于你的客观标准是什么。人与人是不同的，内涵对于不同的玩友也是不同的，争论固然十分必要，但要看争得是否有意义，否则你一句 FF8 是经典他一句 FF8 无内涵，又能表示什么了？这跟国内士人将游戏视为电子海洛因，而日本将其视为支柱产业的态度有何不同？



曾在许多 Game 杂志上见到“垃圾游戏这个词，我则认为游戏无垃圾，始终坚信“存在即真理”！一万个人说这个是错的，只要还有一个人说它对，它便还有它的存在价值。的确有的游戏确实不太好，特别是对于我们的国产软件（虽然我从不玩 PC Game），但我想作为一个中国玩家时刻不应忘了自己的身份，不喜欢可以不玩，完全允许，起码不能诋毁它。

这个年代已经没有太多让人感动的东西了，我很幸运自己能从游戏中体会喜怒哀乐，酸甜苦辣。被情节可有可无的刀剑类格斗 Game 感动得快哭，从《合金弹头 2》中寻找快乐，换句话说我从游戏中体味人生，你呢？

全身心地游戏，短暂地完全体味另一种人生——这，就是所谓的“内涵”吧！

PS：风林，本来我想写篇关于《侍魂Ⅳ·天草降临》的心得，但想起此段时期“格斗天书”的萧条，我这篇东西会有几个读者？所以作罢！本文刊登与否无所谓，但请一定转告去年杂志上“格斗天书”中写《决》这篇文章作者地址，小弟愿于切磋天草降临！知音难求！小弟在此跪谢风哥了！

我的地址：湖北省武汉市洪山区政院路一号中南财经政法大学（南湖校区）经济法系（国经）202 班　张凯　　邮编：430073

风来语：一段时间以来，GAMEBAR 对长篇评论文章有些“掉以轻心”，皆因风林个人好恶所至。如今页码充裕宽松，风林希望能够借机“将功补过”，希望广大有心人能够写来长篇感想，您的心血风林自当格外重视，欢迎来稿！

◆风林大闲话：随着 XBOX 的发售，欧美游戏逐渐被关注，其实其中有许多值得我们体验的作品，为此，风林特别开办了『欧美风』栏目，今后每期都将为广大玩家介绍最新的欧美游戏，开阔我们的视野。并也欢迎广大玩家投来自己对欧美游戏的理解与看法。

前言：

彩虹来临前的序曲

说老实话，当上个月主编向我约稿的时候，我的心里确实“咯噔”了一下。

一方面是因为工作的原因：那个时候，“夏日彩虹”正在紧张的制作中，加上其他的一些正在进行的项目，手里的事情很多。虽然“彩虹”的文案早在年初就已全部完成，但要把它改成小说风格的东西，还是蛮费时间精力的；另一方面，对于“夏日彩虹”的部分角色和一些情节，我们还不想太早泄漏，而且有很多关联的东西在这一个游戏里并没有完全作交待，所以如果单是把游戏剧本拿出来连载的话，对读者和玩家来说就显得有点不够负责了。

事实上，我们设计“夏日彩虹”这个游戏，并不是单单只着眼在这个单一作品上的。在做世界观和背景设定的时候，我所属意的是一个完整而宏大的历史，而“夏日彩虹”这个游戏只不过是这整个历史长河中的一个瞬间：我们的想法是用多种媒介方式，包括游戏、漫画、动画或者小说等等各种不同的手法来把这整个历史的不同片断充分地展现在大家的面前－也就是说，这其中的许多故事都是相互关联、互有因果的，你看的相关文字越多、你玩的相关游戏越多，就对整个历史更了解。这个有点象我们现在发掘古迹，通过找到的碎片来拼接我们的历史，我们的做法也是一样，而这次的约稿正好提供给我用文字媒体来补充历史片断的一个机会。

“白夜”的故事从‘“夏日彩虹”前16年开始说起，一直到“夏日彩虹”差不多开始的时候，情节上算是正好把“夏日彩虹”中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和“夏日彩虹”中有许多紧密的关联。当然，不要指望“夏日彩虹”中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就象前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样。

中文化的游戏也好，小说也好，并不是让人看懂就算达到目的了。我们选择中文的唯一理由是想把自己的一些想法、对社会对世界的认识、理解和思考通过这种方式来分享给更多的人，如果真能够做到这一点，哪怕只是做到很小的一部分，我们的努力就算没有白费。

叶伟

2001.12

白夜



——序——

他就站在我面前，手里拿着那把我熟悉的长剑。

已是黄昏。我忽然觉得黄昏的战场好美，西垂的阳光透过漫漫浓烟照过来，在空气中射出各种形状的影子。横七竖八倒下的战士，在夕阳下就象凝重的雕塑，构成一幅怪异的图形。

黄昏时刻的海、黄昏时刻的山、黄昏时刻的宫殿。我奇怪自己居然从来都没有欣赏过这样壮丽的景色，而第一次居然就将这样轻易地结束。

天空中有海鸥在飞。飞得很高、很远。它远远地避开了这个血腥的战场，这个世界已没有它值得留恋的东西。

我把匕首拾起，举到胸口。他走过来，平整的手掌中，剑尖闪着迷人的光芒。

我无路可退，也不想退。背后就是我的家、我的大海、我的自由。既然已经回家，还有什么值得眷恋的呢？

他来到了我面前，深褐色的眼睛凝视着我。他的嘴唇蠕动了几下，象是要说什么，但最终却一个字也没吐出来。

我忽然笑了，微笑。只有我才知道这微笑的含义。

然后，我就坚定地往后退了一步。

在那一瞬间，我感到了无法形容的甜美，我知道，大海将会把我抱得很紧、很紧……

*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*

我忘不了他脸上的笑容。

当他从悬崖上跳下去的时候，我忽然感到，这场战争的最后胜利者是他，而不是我。

我想不通他到底在笑什么。

我想知道。

——第一章——

我叫仲，是一个祭师。今年的星相不佳，阴气很重，天冲地煞，所以来找我预卜前程的人特别多，我的生意也比往年好些，常常过了半夜才能熄灯。

宇那天来找我，天已经蒙蒙发亮，我刚刚睡下。一个困倦的人被吵醒的时候通常心情都很坏，但只要有人送钱上门，我总是不会拒绝的。

“你想要算什么？”

“前程。”

“从哪天开始？”

“今天。”

灯影绰绰，我只看得见宇的脸廓。

“方向？”

“岛外。”

我抬起眼睛，很快的又瞟了宇一眼：“哦。”

“你好象并不很吃惊的样子。”

“我只是一个祭师，只知道收钱卜算。你去哪里和我没关系。”

“你总该知道这几千年来没有人能够出岛的。”

“如果我现在劝你不要出岛，你会听么？”

“不会。”



篝火渐渐稀疏，获胜的女孩被大伙簇拥着远去，等待他们的是一个不夜的狂欢。没有人注意到躺在地上的无助的月，甚至连那个鼓手也默不作声地悄悄地走了。

月支撑着坐起来，她看了看自己的右脚，白皙的皮肤青了一大块，整个脚面都肿了起来。脚底划开了一个大口子，看起来似乎象是踩到了什么尖利的东西被割破的，血还在一丝丝地从伤口地渗出来。她赌气似的摸到块石头，好像就是这块石头害了她一样，挥手把它用力地远远扔了出去。晶莹的泪花，象夜空里的星星，一滴一滴地从月的眼睛里落下来，她开始无声地抽泣。

“脚伤的不轻啊……！”

月蓦然回头，是他！就是他！就是那双眼睛，那双让她慌乱、让她失神、最后让她输掉这场比赛的眼睛！！她恨这双眼睛夺走了本该属于她的胜利和荣耀，如果她能站起来，她一定……

“你若是能够站起来，一定会挖掉我这双眼睛。”

月的脸一下子红了起来，她垂下眼睑，心里乱的没有一点主张。这个该死的男人，居然随随便便就看穿了她的心……她应该完全有理由痛恨他——至少在月看来，这个男人完全要为她的失败负责。可当她再次与那双深不可测的眼睛相遇时，她居然什么脾气都发不出来了。她的心又紧张、又兴奋，一种痒得发痛的感觉，让心颤抖着怦怦地在胸腔中狂跳。

月被他看的有点不好意思，她的脸在发烧。木炭上只有一小簇火焰在夜风中抖动着，月只觉得自己的心跳声越来越响，她几乎要把自己的耳朵蒙上。

这个男人蹲了下来，望着月的脚。他的头发很黑，整个身体裹在一件长长的暗色披风里，除了闪烁的眼睛之外，整个人都好像融化在了黑夜中。

“还在流血啊……”

“嗯……好多血……很疼……”月的嗓子轻得象蚊子叫，她本来想说的是“不用你管”，却没想到话到嘴边居然完全变了味。月开始和自己生气，恨自己居然就这样被一双眼睛给轻易地征服了。

“我看看吧。”那男人说着伸出手来，他的手指很长，手掌很宽，最奇特的地方是整个手心：

那里居然平平整整，连一丝掌纹都没有。

一阵海风吹过，细微的火苗在木炭上最后挣扎了一下，静静地熄灭了。没等月仔细看，男人的掌心忽然就多了一个闪着幽幽荧光的绿色小球，他轻轻的用手抹过月的脚面和小腿，绿色的光雾就随着他的手势弥漫。

月感到一阵清凉，原先疼得要命的地方有一种说不出的舒适感。她低头看了看自己的伤口，借着微弱的荧光，她惊讶地发现那里的皮肤完好如初，连一点点伤疤都没有。

男人站起身来，眼睛里还是那种令月迷乱的神情：“起来走走看。”

月连想都来不及想，身体就自然而然地站起来了。没有一点痛苦的感觉，她轻松得好像马上就可以飞起来。

“你……是你……是你吗？”

月很奇怪自己居然问出这种莫名其妙的问题，一切都乱套了，自从这双可以轻易看穿她、控制她的眼睛闯进她的世界之后，一切好像都被打乱了，她的言语不再受控制，她的思绪不再有规律，她甚至都不明白自己在做什么，要说什么，她的心中只有这双眼睛。

男人似乎笑了笑，没有回答。风吹起了月散乱的发丝，荧光早散了，她赤裸的小腿在月光下白得发亮，她的眼睛如烟似雾。

月再次睁开眼的时候，面前早就没有了男人的影子，留下的只是一片浓浓的夜幕。她发现自己斜斜地靠在一棵大树上，远处灯火点点，时不时还传来几阵狂欢的喊叫和笑声，她苦笑了一下：自己又在做梦了，从小就是这样，不管在做什么、无论有没有睡意，只要太阳下山，她就会经常无缘无故地突然睡着、开始做梦，梦的细节她从来都记不住，唯一的痕迹大概就是每次醒来时候那种无法挥去的忧伤和惆怅了。

月叹了口气，直起身子。黑夜总是让她难受和尴尬，她现在只想回到温暖的床上去。

星光下的小道模糊不清，不知名的小虫在草丛中低低地鸣叫着。她讨厌黑暗，讨厌阴翳：为什么夜晚不能象白天那样明亮呢？月忽然停住了脚步，糟了，眼前的路怎么会完全不是她所熟悉的样子？！难道是夜色太浓让她无法分辨？绝不会的。月从小在这里长大，这里的一草一木她都记得清清楚楚，不要说借着星光，就算闭着眼睛都能来回无误，怎么可能走错呢？

可眼前分明是她从未看到过的东西。

三条岔路，在月色下清清楚楚地展现在她眼前，不知通往何方。可回村的路本该是一条崎岖小道，从来就没有过一条分岔。

月呆呆地站在路口，她四处望了望，灯火和笑声早已不知去向，四周是吞噬一切的黑暗和恼人的静谧，小虫的低鸣早就消失了，身边只能听到自己的喘息声。

无论如何，站在这里不能解决任何问题，月决定试试自己的运气。

可是，她又该选哪条路去呢？

月没了主意，她最终还是什么路都没有选，只是无助地站在那里，期盼着早点天亮。

阳光并没有如她期盼的那样出现。夜愈加深了，黑暗中似乎有怪兽在低低的咆哮，海风也越来越大，月把单薄的上衣紧紧裹起来，找了块大石头坐下，丝丝凉意毫不留情地渗进了她的肌肤。

悉悉索索的，好像有一只甲虫从她的脚背爬过，接着，又有一个冰凉腻滑的东西绕上了她的小腿，然后盘在那里不动了。月全身的肌肉都绷紧了，后背的脊椎骨里有一股凉气在往外冒。如果这又是她的一个噩梦，她希望这个梦快点能够结束。

一个毛茸茸的影子从月的眼前掠过，月再也忍不住了，一下子惊叫起来。尖利的叫声在空荡荡的荒野里传得很远，而那些她身边的各种奇异感觉也立刻随着这尖叫而完全消失。

“月！月！！你怎么了？”

月睁开眼睛，一个陌生男人的男人站在她面前。月一下子坐了起

"那我何必劝你?"

"你确实不必。"

我们都不做声了,只有我摆动沙盘的悉悉唆唆。

天色已经大亮。我捻灭了灯芯。晨光和着雾气漫进小屋。

"身为祭师却仍然使用这种古老灯具的,全岛就你一个。"

"这就是你来找我预卜的原因?"

"也许是吧。"

我看了看手中沙盘的变化。抖了抖手,又看了看宇。

"我的钱通常都收得很高,不过这次我免费。"

"哦?"

"对一个快要死的人来说,我不如大方些。"

宇笑了,笑得很纯真。

"谢谢。等我回来的时候,我一定把钱还给你。"

"你最好还是不要回来。"

"为什么?"

我不做声,把沙盘慢慢地转到宇的面前。

宇低头看着沙盘,还是带着那种纯真的笑容。

"其实有一件事我一直都不明白。"

"什么事?"

"一个人前程,居然是由沙子来决定的么?"

我也笑了。

"不是沙子决定你的前程,是你的前程决定了这些沙子。"

"我只相信自己决定自己。"

我把沙子抹净。沙盘平平整整,象什么都没发生过一样。

"沙盘不抹,是不会平的。"

宇站起身来,拍了拍身上的灰:"谢谢你的忠告。现在我要走了。"

"不送。"

宇带上帽子,轻轻地走出了门口。

初升的太阳亮亮地照着山间的翠林。

宇忽然转过身来道:"你的预卜真的从来都没有错过?"

我点点头。

宇的脸上又露出笑容:"我到时候会回来亲口告诉你,你错了。"

他大笑着向山外走去,刺破迷雾的,是一片耀眼的金色。

那天之后,我离开了自己的小屋。

我去了皇宫。

卜像是不会说谎的。该走的一定会走,该来的总归要来。我唯一能做的,就是提前做好准备。

三年后,我成了皇家的大祭师,到今天已有整整八年。

这八年里,我唯一的希望是我的预卜真的能够错一次:我只希望宇不要回来。

永远不要。

* * * * * * *

篝火翻腾起来,卷起一团火星,噼噼啪啪地溅向四面八方。

鼓声响起。很急、很低,沉沉的象打在人们心底的锤,又象茫茫夜色中怪兽的呜咽。

一双附和着鼓点急促跳动的脚,脚上铃铛颤动着,叮叮当当地划过夜空。

月纤柔的腰肢扭动着,腰带上的装饰在火光下闪亮,星星般动人。

火光闪烁,只看得见月的影子在火焰中穿梭。鼓声越来越急,月的身影也越来越快。她的脚步和铃铛已化为一道银光,在鼓点的节奏中肆意挥洒。

对面的女孩似已完全被这舞蹈的魔力迷住,她痴痴地站在那里看着,完全忘了自己该做些什么。

鼓声一颤,节奏忽然改变。

月做了一个美妙的旋转。在这一瞬间,她在人群中捉住了他的眼睛。

月娇美的身躯划着美丽的弧线,而那双眼睛也跟着月的脚步移动着。

那是月从没见过的一双眼睛,坚毅、果敢、深沉,就象一座你永远看不透扳不倒的高山,而它却可以轻易刺穿你的心。

就象着了魔似的,月竟无法挪开自己的目光。

鼓点打得更急了,鼓声连成一片。月的旋转也越来越急、越来越快,她身边的一切,都变成了流动的银线。

月回头,就在这一瞬间,她发现那双眼睛忽然不见了!

也不知怎么的,月的心一下子就沉了下来,她有点慌乱的四下搜寻着,但却怎么也找不到那消失的双眸。

鼓声催促着,但月已头脑有点混乱,舞蹈似乎已不重要,她要找回那双眼睛。她的手臂不知所措地挥舞着,眼前一片迷离……

等到月从朦朦胧胧的迷幻中醒过来的时候,她的步伐已经完全乱了,她已完全踏不到节奏上去,每一下鼓声,都象斧头准确地劈在蛇的七寸上,那种流畅和华丽早就无影无踪,剩下的只有笨拙和呆板。

对面女孩的嘴角露出了一丝笑意。

又是一团火星溅出,也就在这个时候,月的身子忽然失去了平衡,她右脚一崴,一股钻心的疼痛闪电般击中了她。象被一只看不见的大手狠狠地拽了一下,月只来得及叫了一声"啊!",就重重地倒在了地上。

一阵清脆的竹节敲击声传来,那个女孩摆出一个挑衅的姿势,身形闪电般动了起来,眨眼间就舞到了月的面前。

月想用力站起来,可是却做不到:右脚疼得没法使上一丝一毫的力气,她只能眼睁睁地看着自己的对手做着各种傲慢的姿势而无能为力。

毫无疑问,这场比赛她输定了。月恨的牙齿咬得紧紧地,却想不出一点办法。



来，抓过一只枕头，紧紧地抱在自己怀里，整个身体蜷缩在床角，惊恐地四下望着。

这是一个很简单的卧室，有着岛上普通人家常用的原木装饰，唯一表示出卧室主人身份性别的，是窗前挂着的一串石铃，和窗下桌边那束艳丽娇媚的杜鹃。

这显然是个女性的卧房，可这决不是她的卧房。因为她这一生最讨厌的，就是杜鹃花。

为什么她会在这里？这个男人又是谁？

月想不通。她只记得自己应该好端端地睡在自己家里的床上，早上天亮以后，她应该起床烧水做饭洗衣洗碗……可是……可是……可是她怎么会出现在一个陌生女人的卧房中？

“月，你到底怎么了？”陌生男人居然走过来坐到床上。月蜷缩地更紧了，因为激动，她的话也说的断断续续、结结巴巴：“你……你……你是谁？我……我怎么会在……在这里？”



陌生男人很奇怪地望着月。这是一个脸部线条很柔和、秀气的有点女孩子气的男人，他的肤色似乎是长久晒不到太阳的缘故，显得分外的苍白。

“月？你在说什么啊？这就是你的家啊？你不过是做了个噩梦而已，没事了，月，醒了就好了，没事了……”

“家？这是……我的家？”

“月，你别吓我了好不好？我知道昨天是我的不对，可……可你也不用这样吧？”

昨天晚上？月浑身一激灵：“昨天晚上发生了什么？你对我做了些什么？你说啊！你快说！！”

“我……我……”

那男人越是吞吞吐吐，月就越是心慌。她的心又通通跳了起来，脸涨的通红。

“你……你……你到底干了什么？难道……难道……”

“我……我……我……我不该……”

不该？这个陌生的男人果然干了不该干的事？月举起起枕头准备丢过去……她恨不得那是一块大石头，她恨不得这一下能够一下把他砸死。

“我……我确实不该把你刚做好的那对杯子偷走一只送人……可是……”

什么？杯子？？

月举起枕头正准备扔的手慢慢放下了，她不敢相信自己的耳朵。杯子？什么杯子？她做的杯子？她会做杯子吗？怎么做？这个男人……他究竟在说些什么？

象是为了替月解惑似的，这个陌生的男人从怀里拿出一个小巧的杯子递过来，嘴里一遍嘀咕着：“不过……不过……小蝶昨天一天都没回来……我……我……就又把杯子带回来了……”

月根本不想听他嘟囔着的那些莫名其妙的名字，她一把抢过杯子，同时狠狠地瞪了那个男人一眼。

杯子似乎是用一整块小青石雕出来的。这种尺寸的青石当然不难找，但象这么温润、这么柔腻的石质在岛上却很难寻到。杯壁很薄，淡淡地透出一点绿光，上面顺着青石原有的纹路自然顺畅地刻了一支怒放的杜鹃，虽然只是寥寥几笔，却尽显鲜花盛开的芬芳。

这杯子……难道真的是我做的？

月很欣赏雕工的简约和细腻，可是如果说这杯子真是她的手笔，她无论如何不敢相信。在月的记忆中，石材是只有皇家的望族才能有的稀罕东西，她甚至怀疑自己连看都没看到过这种华贵的青石，更不要说用它雕刻杯子了。

“喂……”月喊了一声，那个男人抬了头，“你……你怎么知道这个杯子是我做的？”

陌生男人吃惊地望着月，好像看着一个怪物。

“你……你不会连自己的东西都认不出来了吧？”他做了一个翻身的手势。月顺手把杯底转过来，上面赫然刻着一轮弯弯的新月。

“这是你的名字啊……月……你不会连这个都认不出来了吧？”

新月……她的名字……是的，这个标记是不会错的。月记得很小很小的时候，她奶奶还在世的时候经常把她抱在自己的怀里，一边摇着她睡觉，一边说着月的故事……月是天上的仙子呢……月是天上弯弯的新月呢……这个新月的样子还是奶奶画给她的，月很喜欢这个标记，奶奶就把它画在月的手臂上、脸颊上……

“是……这是我的新月……”月喃喃道。

“你总算想起来了吗？”陌生男人象是终于放下了心，长长地舒了一口气。

月没有搭理他。她小心地把杯子揣到自己怀中的兜里，然后翻身下了床。她走到房门口，用力把门推开，金色的阳光顿时洒满了整个小屋。

月展开手臂，深深地吸了一口新鲜的空气，同时转过脸来对着那个男人道：“喂，你看，多美的阳光啊！”

那男人的脸色依旧那么惨白，他吃惊地望着月，嘴大张着，手点着月的身后：“你……你……现在……现在明明是晚上啊！……

（未完待续）



Inspire the Game



龙哥热线

这里我们还是先来看个笑话吧。

自称梦美铁杆的天师，因为在家玩盗版梦美，竟把自己的DC给烧了。

本来小天天的机器就不太灵，有几张正版是读不出的，但偏偏能读出D，所以有时只能用D版引——过程是先用一张D把机器带热，然后再放原版，可能读起来顺一些。梦美的D版是较完美的，而烧机当天小天天的机器在寒冷的天气下对莎木2这样的很新的碟都"六亲不认"，何况梦美！考虑到DC横坚是不给面子，小天天放入盗版梦美直接打之！

谁曾想，只练了十分钟火箭，彩显黑屏（目前，天师采用的是日本FREE RUN狂人所惯用的"过弯时摇杆左右乱拨N次"之另类方法）。DC排风扇排出的空气更带有糊味！一看110V/300W大电源，正常，不知是怎么搞的。可谓点背背到了极点，从此他更与梦美完全告别！

估计是机器里的什么东西老化了，加上天太冷屋里又没火，也没开空调，再加上玩D版，DC终于正寝。请读者也要爱惜自己的机器。

天师的机器还没来得及修（龙哥个人估计，他不想修了），我们就又接触到一种"组装DC"。这种堂而皇之登场的杰作，除内部元件是从原装机上卸下的之外，其全新的外壳儿带有明显的"作坊式"加工痕迹。为什么要换壳呢？原因很简单，将一些二手DC机的核心取出翻新，再配以一个较好的壳，以"国内组装"名义出售，倒也落得个廉价。

不过说真的，这台DC在编辑部还真蒙倒了一大批电软兄弟杂志的编辑。我们拿出原装手柄仔细讲解，他们也看不出个门道来。

虽然不知道玩家会不会认这种DC，但全球普及量(？)高达1000万台的Dreamcast，现在已经存货极少了。根本买不到新的，就算有的话也很贵（虽然在国外很便宜），大概要上千吧。至于这种机器使用起来怎样，初步测试结果，尚且满意！（笑）

再就是PS2。PS2在国内是做为主流机种来普及的，多少也沾了直读IC的光。但到目前为止那些直读都还谈不上"完美"。曾经火爆一时的欧版金手指引盘法，现在的售价很低，感兴趣者可关注。账面算法如下：以损伤一个光头的代价来换回几个月内玩上几十款游戏，再用一张正版的代价去换回一个PS2新光头。如此循环下去……别的不说，光看那"引导"方法，龙哥还是挺替索尼和软件商心疼这PS2的（如果你是个现实的人，而又不拿PS2当什么"高级家电"，仅把PS2作为一件耐用消费品的的话，那就无所谓了……）

最后想向大家说明一下本栏"包打听"的来信方式。由于现在通过电子邮件来传达信息非常方便，读者闯关过程中遇到什么难题，使用E-MAIL最方便——只要求助者能在来信中公开自己的电子信箱，相信很快就会收到其他知情读者的回复。如果通过电话来问，或是用以往传统的"包打听"方式，都不很"科学"。

●龙哥，我想请问你一件事，恐怖事件和我国加入世贸会不会使日本游戏机卖得比以前更加便宜呢？（广东揭阳市新兴东路 林泽）

SORRY——不光是我们，国外各游戏媒体也都在讨论恐怖事件对业界的影响。但人家讨论的，是对游戏公司造成的损失，非常具体，而不是单从"消费者买不买游戏机"这一角度来研判911事件。当然，如果美国消费者"不想乱花钱"的话，首先裁的必然是娱乐，果真如此，则对于日本厂商而言，无论是硬件商还是软件商，都要调整各自战略。还有一种可能，就是消费者安然在家玩游戏，这样一来反而会促进游戏机销售，游戏机谈何削价呢？

这里想多说一句恐怖事件对日本国内的影响。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

显而易见，凡是加入了战争、恐怖份子、飞行器模拟等设定的游戏，都要受到影响。数款此类游戏延期上市，广告也被抑制（如王牌空战4）。最特别的是"合金装备2"出现的删除纽约世贸大楼相关场景的例子。还有，任天堂公司和SCE公司的股价，同时应声下跌。

更加有意思的是有一款SLG游戏偏叫做"惊爆摩天楼"，它和另外一款PC游戏"模拟飞行2002"，都被迫延期了。

如果说911和游戏产业还能有些联系，我国加入世贸是否能令进口游戏机售价变低，龙哥是看空的。因为众所周之，我们玩的游戏机都是些"水货"，没有关税的。

不过日本PS2已经降价至29800日元，与DC首发时的价格一致，但仍然比GC贵近5000日元。实际上，游戏机硬件厂商的利益获取已与前几年不可同日而语，虽然就市场面儿来看，PS2的份额很大，但由于其高昂的RAM以及DVD权利金等，资料显示PS2整机成本高于GC约5000日元（XBOX就更别提了），而GC的跳水定价又充当了三大硬件价格大战的导火索，其实索尼的降价更像是针对GC而非XBOX。有的读者说SCE的游戏制作能力并不怎么样，这在PS时代从销量上看似乎是讲不通的，但进入PS2时代此一特征就很明显了——SCE的财政状况出现了大幅缩水。现在SCE降价是被逼的，玩家捡了便宜。据德意志证券公司大屋高志先生透露，"游戏界对证券分析师而言很有意思，很难预测。因为即使被认为绝对不行了的公司，只要有一款好作品畅销就会再爬起来。"——PS2降价的损失，要靠其软件权利金来收回。



↑对游戏机来说，"不降价，您就死"。可降了价，似乎也要做好牺牲准备（如DC）。游戏机赔钱卖是铁的事实，XBOX的成本少说要450美元。但不会有厂家为了让利游戏玩家而"主动"降价。

●龙哥，请问史克威尔公司的FF11有何进展？听说他们对游戏进行了只允许500人的窄带"PLAY ONLINE"第一期β测试？有什么内容吗？（中国真·迷史者）

是啊，由全日本500人(！？)而且是持有PS2专用56K MODEM以及HDD的玩家们所进行的"POL"β测试，主要试验了收发邮件和网络聊天的"领航员"等新内容，之前定死的内容如"游戏"和"杂闻区"仍可加以利用。史克威尔要求玩家在上线前先要进行"HANDLE NAME"登录，除年龄、性别、职业等情报外，更可选择百种以上的历代史氏角色大头照，而具体个人情报可以选择"公开"或"不公开"，颇似QQ。一位玩家最多可以保有64种昵称形态。

浏览软件"Play On Line"的升级方法，是以下载资料的方式，保存在HDD中。壁纸与背景音乐的增加也是采用相同方式，但是漫画就不能够储存了。在12月的第二期测试中，这种浏览软件会发放到测试人员的手中。

可以说，PS2的ONLINE游戏进展极其缓慢。首期测试中有许多选单都打不开，现在在PLAYTION.COM上，史克威尔又开始征新一批测试人员，最少不少于2000人，最终估计应能达到数万人的规模，这时，POL实验才刚刚进入真正意义的"开始阶段"。

如果国内的迷史者想要真正享受FF11的乐趣，恐怕除了要购置HDD和MODEM之外，还得精通日语才行。相信这是比较难于实现的，况且和PSO相比，FF11的收费明显要高。

广西艺术学院2000装潢班 岑昆阳●1、说911与电玩有关，就好像说风林能打败岑昆阳一样搞笑（只限FTG） 2、死或生3：如果美也是一种罪过，那她真的是千古罪人了。 3、樱2：幸好没买DC限定版！现在PC简体中文版才59块！（汉化质量……）

●天师好：听说你推崇大家玩“骨头先生”，我觉得早就应该把它放入“游戏点评”里进行经典回顾。因为游戏太棒了，我玩穿了十几遍仍乐此不疲。大家都说它难度系数大，可我一点也不这么认为，包括五年前第一次玩时也感觉不到。好奇怪哟！

前不久上机房把它再爽穿一遍（竟还有SS！），结果在弹吉他、踩浮冰、游泳、飞龙吊着骨头先生撞窗户这四关挂了5次（游戏中各关的英文名字忘了）。如何，5年前的经典GAME现在成绩如此，如果天师你用梦美排法，我排得上档次否？（最好成绩是第7、11遍整个游戏一气打穿，一次不接）。而去年玩的“独行者”是本人玩过游戏中最BT+无聊的射击作品。天师玩过这款PS GAME吗？尽管只有5关，难度却大得不像话，更令我不敢想念这竟出自CAPCOM之手！晕啊……

天师应该对骨头先生有一番体会吧，若不嫌麻烦，请把梦美的时间抽出一点回信。我殷切期待。最后强烈推荐SS版“骨头先生”。（重庆市丰都县丰都中学高2002级1班 江山）

江山读者您好。多年来，我们以游戏为本。为读者推荐精彩而有性格的游戏更是龙哥义不容辞的责任！骨头先生的确是ACT极品，这种作品我觉得制作续集都很困难——原作实在是有些奇想天外了……为了让读者能够享受到更加有趣的游戏，下面还要推荐，望笑纳。

万岱WS：钟楼（HUMAN）。其特色是远比生化危机恐怖，且解谜性强，有些难点非得是通过之后方能领悟制作者的苦心。这部作品堪称休曼绝唱。WS版以黑白影像来呈现，但通过光影效果营造出的气氛并没有受到影响，反而别有一番风味。PS2版今年发售的钟楼新作，乃是宏篇巨制，制作群200人以上，由卡普空代理发行。

GBA：任天堂出品的一款SLG“GB大战争ADVANCE”，这款游戏没有什么复杂的世界观和背景，可以让玩家很轻松的融入到游戏中去。画面Q版，上手容易。开发小组是曾经开发各版本“玛莉赛车”和“火炎纹章”系列的那个小组，因此值得任迷关注。

PS2：当属GUNGRIFFON BLAZE。这个游戏我们会进行重点攻略。PS2版对SS版做了极多方面的改进（隐藏要素多！），并做出许多以前不可能实现的建模及特殊效果（虽然PS2的性能较差，游戏中连影子都没有，但比起土星还是要强很多）。本作有相当的难度，但“游戏感”极好——在武装雄狮的世界中求生存，定要有“必死”的勇气和“精湛”的技术，同时，还必须具备较强的“记忆力/空间方位感”——否则，大家不但体会不到爽快感，在敌猛烈炮火下，自己或援友或掩护对象活活被打死，那种求生不得求死不能的麻木感觉……各位试试就知道了。超HEAVY USER限定。



GA不是做RPG的，而是做武装雄狮的。

●龙哥，小弟在去年购入一台美版DC，使用了半年都没有什么问题，但近期出现：①我买了“西风狂诗曲”和“机战FOR DC”两张D版，读盘后在游戏开始画面渐渐变亮，按任何键都没有用，但按START，ABXY还是可以返回主界面的，我在BOSS的主机上一试，任何问题都没有。看到白光画面后我与BOSS都大呼过瘾。请问症结何在？我可是个超级机战迷啊！②DC有没有SS和PS模拟器？③以后SEGA、CAPCOM等公司还会为DC出游戏吗？④我给电软提一条意见：电软应增设一个让电玩迷们互相勾通的栏目。⑤最后，请寄一张龙哥在编辑部的照片。（河北省围场满族蒙古族自治县 张学军）

①BOSS的主机版本是否美版？如果是，那我也不能解释。因为许多特殊的例子根本无法解释，就像天师的机器那样，莫名其妙。相信DC的A版B版也不会引发如此过瘾的事。②据我所知，DC有FC、SFC、MD、NGP的模拟器。理论上还可以有GB，但没有人去做。至于SS，恐怕以DC的性能实现起来要困难些（笑）。PS模拟器就是那个著名的BLEEM了，但一张盘只能对应一款原版PS盘，至今无法在国内形成气候，就算在国外，因受到SCE打击，销售也远不如预期。而前不久更传来BLEEM公司倒闭的坏消息。真是谁榜（绑）上世嘉，谁就玩儿完啊！③SEGA公司自己为DC制定的“不再供给软件”的日期是今年3月，但据我分析可能还会陆续有一些SEGA自己的软件上市（樱4？）。DC上还是有相当多值得一玩的经典，卡普空的SF3RD这部作品还非得DC不可（笑）。CAPCOM很早就强行中止了“黄金之门”月刊RPG，说明他不会再为DC费钱制作软件。④如果您想和其他读者做朋友，我觉得并不难，通过本刊电子邮箱，将照片（？）和自己对游戏的理解、爱好等说明一下，并注明交流方式，则闯家或热线每期登几个应该没有什么问题吧？⑤照片？风林不是登过了么？海南之行……



●国内游戏机的价格以及直读方面，行情如何！

有许多读者在来信最末都不忘问一句，“PS2啥时候降价啊？”怎么说呢！先请大家回想一下，96、97、98三年，国内游戏机业空前繁荣，毋需讳言，那时的主机不但价格较低，直读绝对功不可没。

今日拿PS2来说，直读种类不少，目前流行的是那种金手指盘引导法。写这条消息的时候我们又得到情报，是说大概在大家拿到此本杂志的时候，PS2也就两千出头，2100左右，而且，完美直读“必将”随之出现！——“用PS2玩地板游戏就和当初土星PS一样”。

在我国证券市场，各种消息满天飞，但不管这种消息的真假总有人会相信。游戏机也一样。几个月前不是有种NEO4的直读号称如何如何吗？结果一去就了无音讯。BOSS告诉我们的“完美直读”，在大家没有看到实际使用效果之前，不宜抱太大希望。龙哥觉得，当PS2裸机降到2000元左右时（注意，香港版、台湾版的行货PS2正式上市，这两个地区的PS2完全取消了DVD播放时的锁码限制，大家可以尽情播放全世界各国的正版DVD），正是出手时机。在索尼公司这样大幅度的优惠条件下，有理由相信PS2在国内将成为大势机种（注：PS2“弥萨”究极直读，在SCEE的炮火制压下，日前已于英国顺利上陆。虽然传说被SONY封杀，实际上英国市面上已经有卖的了……）。

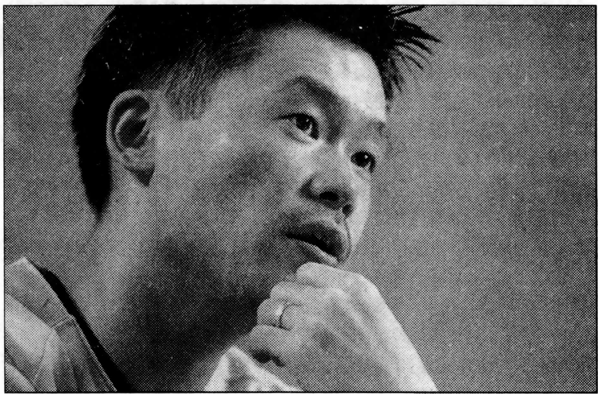
NGC前一段价格又上去了，黑色机2700带一张盘。这种高价显然是不合理的，也反应出此型机供小于求的实际状况。

XBOX方面，我们唯有先期待它在日本的上市。这台机器今后一段时间的价格将和早期国内的PS2差不多，带碟估计在3500元左右。

●龙哥，客套话就不多说了，今天我想谈谈对模拟器几点看法。最近杂志上有一些议论是批评或者骂模拟器的，我因为曾经试图成为一个星际职业玩家而接触PC较多，玩EMU也较多，不得不说几句。总的来说，模拟器是为广大爱游戏之人而产生的，绝对利大于弊，总结如下，①缺铁之人的福音，个中理由不用多讲，大家都明白，最大的理由。②在家中玩到街机游戏，MAME、NEOGEO都让大家在家里尽情游戏。③玩到许多经典的老游戏，很多FC、SFC、MD、PC-E上的老游戏根本找不到，怎么办？不用急，PC在乎嘛！很多老游戏都能找到，再加上些中文译本，例如DQ1~4都有了，还有像多拉基亚776也有了，今后会越来越多的（想玩马里奥64吗？效果一级棒！）④特别写给讨厌GBA模拟器而又拥有GBA的玩家，不用生气，在买卡之前先下载个ROM试试看，若喜欢便可买下，之后就随时随地可以享受游戏的乐趣了，何乐而不为呢？总之，我只希望广大玩家不要排斥模拟器，天下玩家是一家嘛！最后请问，选票夹在信中寄到你处，行否？（苏州大学 陆雷）

陆读者真知灼见，我们无言以对，一定多刊登模拟器的东西！听说合金弹头3已经可以玩了？选票可以夹在信封内随信寄来。但要不想写信的话，最好不要一个信封内只装一张选票，那样大家都麻烦。

拳皇97●这次投它一票也不容易，毕竟街机——俺的第二故乡从石浦这个小地方中消失了。此时此刻，鼻涕和眼泪淹没了整个水产城，看样子俺只能投身于“生化代号：我的学业”中了。（浙江泉山二中 徐增）



最近编辑部添了一台 PS2(DOA2/金手指含)和一台 DC(乡镇企业完全组装版),作为写最新攻略和点评游戏时必要的器材。

大家找了几款比较著名的游戏来玩，它们在编辑部内皆有很高评价。尤其是 ICO 和汽车大盗(美)。据说攻略要由风林制作?

但没有鬼武者的份。早就听说莱因总帅说，鬼武者属于那种“不难”的 ACT,心中不禁诧异——依龙哥对卡普空的了解,该公司的 ACT 按说还是应该有一定难度的,MEGAMAN 不就很难么!

其实一段时间以来,编辑部内部就为“HEAVY USER 游戏”和“LIGHT USER 游戏”而讨论着,最后也没争出个所以然来(反倒是号称硬派的天师在 GUNGRIFFON 最后一关，不是被四头大象轰死,就是死在三个高机动脚下,最后气得他动用“原子弹”和贵重之“F 版攻击强化”才摆平——6 分钟 MISSION COMPLETE)。

我们赶紧来看看“天尊厂”的人员是怎样解释这个问题的。

“幻魔”才是“鬼武者”的真正姿态!——这,难道是真的吗?

回答本期问题的人
CAPCOM 第二开发部长
稻船敬二



“如果以为和 PS2 一样,那可会碰上大麻烦”

鬼武者是一款销量超过百万的“大作”,其内容以及销量方面的评价不可谓不高。可问题是大作一定是完美的吗?相信对于大多数人来说,此款游戏已经很“完美”了。可就是这样一款大成功的游戏,要推出 XB 版了。

而且是随日版 XBOX 在今年 2 月 22 日同期发售，只不过，厂家把游戏的名字前面加上了“幻魔”二字。其中的奥妙之处,我们不得不求助于鬼武者 PRODUCER 稻船敬二先生——究竟有什么必要,非得“重新诠释”此作品不可?

“关于 PS2 版鬼武者,我们是为了寻求一百万本的销售量,而相当注意到那些自认对动作游戏不拿手的玩家而制作出来的。因此,在游戏的难易度方面,故意设下了限制,将其向下压低。不过,作为我们开发者来说，我们始终认为还是难度高、禁玩的东西比较有趣，因此，在幻魔中就把限制给拿掉，随我们的意愿去做做看。

如果说 PS2 的鬼武者是注重平衡性的家用房车，那么幻魔就是不好驾驭,却能够跑出高速的赛车。”(稻船)

对于这种判断，龙哥认为是必然的一个结果，正反映出稻船先生对于 XBOX 玩家群的“定位”。

“或许是我自己的任意想像,但会去买 XBOX 的玩家,一定拥有 PS2 但却在乞求着与之不同的刺激——我想，这就好像以前对于 PS 不满的 SEGA SATURN 玩家一样。如果说这些人能够认为‘真正的鬼武者就是这个’的话,我认为就算是成功了。万一会被看作是 PS2 的复刻版，这也是不得已的事，不过我相信玩家在实际玩过之后,一定会理解到‘真的很不一样啊’的”(稻船)

将 PS2 版进行改良的具体变更点，除了新加入绿色的鬼魂被敌人吸收后会强化之外，还会出现如下面照片中出示的新角色(超厉害的日本人偶)。

“在原鬼武者中，在同一个画面中能够做的事，我们故意集中在拿刀斩敌人以及吸取鬼魂这两方面上。不过，幻魔当中则欲加入更多。是普通的砍好呢，还是按着按钮蓄气再砍好?鬼魂不是光吸就好，出现绿色鬼魂的话，要怎么办?我们想做出让玩家会深思这些事情的游戏。新角色也会发挥相当的魅力，请大家多多期待。对于玩过 PS2 版的玩家来说，我想幻魔将会是一个更能享受乐趣的游戏。如果还用和 PS2 一样的方式去玩，那绝对会碰上大麻烦!”(稻船)

原来如此!!!

——“故意将 PS2 中的限制去除，制作成玩家觉得耐玩的难易度。”

龙:不难发现,相比于玩家,游戏制作人实在是要高明一些，特别是卡普空这样的,竟然具有想让软件卖多少,就能卖多少的“本事”——对于它们公司来说这当然是好事,但这同时也折射出一种思考……

通常会有很多绝妙词汇来形容一款大销量软件，人们这时会对反对意见嗤之以鼻。以市场法则看,那是不错的——“要是不好,它能卖那么多嘛!”

可话说回来呢?不妨以电影为例,一部娱乐片，往往给人以其票房愈高在影评家眼中就愈是刺儿头一个(笑)的坏印象……



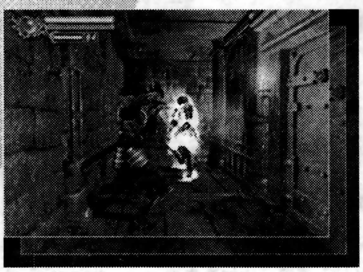


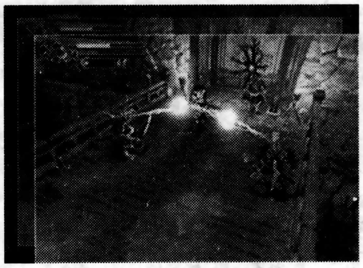
↑这角色设定极好。

游戏也差不多吧!后面要谈的恐怕就是游戏的定位问题了。HEAVY USER 存在,勿以销量论英雄。

注:第三期“电新”将收录“幻魔”的画面。







在幻魔中，●要记着先吸取绿色鬼魂。●左马介有忍者装。●日本人偶变脸之后手持长刀非常厉害……

1945 的“火车引法”●下期全面公开。望全中国的彩京迷注意。各位有什么爆料好料,可以随时与每个编辑联系,彼此加强交流,强化战斗力。

2002年1月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
装甲核心 斗技场	ARMORED CORE MASTER OF ARENA(PSOne Books)	ETC	FROM SOFTWAVE	1月1日
战场之王 III	KING'S FIELD Ⅲ(PSOne Books)	A・RPG	FROM SOFTWAVE	1月1日
股子漫画2	ズロッターマニア2超级30!ハナハナ&キンバリー&ハイシオ	AVG	TORADO	1月17日
SUPER LITE系列 街机集	SuperLite 3in1シリーズアーケードクラシック集	AVG	SUCCESS	1月24日
机械世纪2 贝里克共和国VS加罗斯帝国	ZOIDS2ヘリック共和国vsガイロス帝国	不明	TOMY	1月24日
TALES OF FANDOM Vol.1	テイルズオブファンダム Vol.1	不明	NAMCO	1月31日
狂热节拍6+核心混音	beatmania 6thMIX+CORE REMIX	音乐	KONAMI	1月31日
回忆系列☆SUNSOFT Vol.4	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.4	SLG	SUNSOFT	1月31日
雪子	ゆきんこ☆ばぁにんぐ	AVG	PRINCESS SOFT	1月下旬
到处是蓝色…。	どこまでも青く…。	不明	KID	1月
PLAYSTATION 2				
A列车通向2001完美版	A列车で行こう2001パーフェクトセット	SLG	ARTDINK	1月1日
NBA LIVE 2002	NBAライブ2002	SPG	EA・SQUARE	1月1日
GT2001东京	グランツーリスモコンセプト2001 TOKYO	RAC	SCEI	1月1日
雷电行动 凤凰	サンダーストライク:オペレーションフェニックス	不明	ADS	1月17日
毁灭特别版	ブラボーミュージックエクストラエディション	ACT	SCEI	1月17日
最强 东大将棋特别版	最强 东大将棋スペシャル	TAB	每日MUNI	1月17日
顶级网球	クライマックステニス	SPG	KONAMI	1月17日
达比剑豪 六三四剑	タイピング剣豪六三四の剑	ACT	SUNSOFT	1月17日
达比剑豪 六三四剑(键盘同捆)	タイピング剣豪六三四の剑(キーボード同捆版)	ACT	SUNSOFT	1月17日
廉价2000系列快乐的生活	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.1ラブスマッシュ	ETC	D3	1月17日
NFL2002	マッデンNFLスーパーボウル2002	SPG	EB	1月24日
火暴摔角3	エキサイティングプロレス3	SPG	UKES	1月24日
布拉雷鲁 从梦境中来到布拉雷鲁	プラレール~梦がいっぱい!プラレールで行こう!~	不明	TOMY	1月31日
水上RALLY	ウエーブラリー	RAC	ADS	1月31日
格兰蒂亚X	グランディアエクストリーム	RPG	ENIX	1月31日
格兰蒂亚2	グランディアⅡ	RPG	ENIX	1月31日
2002冬季运动会	ハイパースポーツ2002WINTER	SPG	KONAMI	1月31日
VR战士4	バーチャファイター4	FTG	SEGA	1月31日
Q版赛车HG2	チョロQ HG2	RAC	TAKARA	1月
拉・比修塞尔 光圣女传说	ラピュセル~光の圣女传说~	RPG	日本SOFT WAVE	1月
拉・比修塞尔 光圣女传说限定版	ラピュセル~光の圣女传说~(限定版)	RPG	日本SOFT WAVE	1月
塔萨恩	ターザンフリーライド	不明	UBI	1月
DREAMCAST				
炸弹贝贝	ボンバーヘッヘ	不明	FUJICOM	1月10日
都会竞速传奇	ミッシング・パーツザ・タンテイストーリーズ	RAC	SEGA	1月17日
梦之达人	ボコ梦の达人	不明	FUJICOM	1月24日
心跳明星REMIX	どきどきアイドルスターシーカーRemix	AVG	GULF	1月31日
NINTENDO GAMECUBE				
VR射手3 ver.2002	バーチャストライカー3 ver.2002	SPG	SEGA	1月24日
冬季运动会2002	ハイパースポーツ2002WINTER	SPG	KONAMI	1月31日
永恒黑暗 被招的13人	エターナルダークネス招かれた13人	ACT	任天堂	1月
GAMEBOY				
汉字BOY3	汉字BOY3	ETC	不明	1月24日
GAMEBOY ADVANCE				
格斗之王EX~新血~	ザ・キング・オブ・ファイターズEX~ネオブラッド~	FTG	MARVELOUS	1月1日
格斗之王EX GBA主机同捆版	~ネオブラッド~あゲームボーイアドバンス本体KOF仕样クリアブラッグ同捆セット	FTG	MARVELOUS	1月1日
幽灵房屋的24小时	幽灵屋敷の二十四时间	AVG	GLOBAL A	1月10日
小精灵合集	パックマンコレクション	ACT	NAMCO	1月11日
宇宙巡航机世纪	グラディウスジェネレーション	STG	KONAMI	1月17日
罪恶工具X	ギリティギアゼクスアドバンスエディション	FTG	SAMMY	1月25日
阿尼玛鲁心跳相性诊断	アニマルマニアどきどき相性チェック(暂定名)	ETC	KONAMI	1月31日
冬季运动会2002	ハイパースポーツ2002WINTER	SPG	KONAMI	1月31日
街霸ZERO3↑	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	FTG	CAPCOM	1月1月
传说之员工	传说のスタフィー(暂定名)	不明	任天堂	1月1月
土豆进化版	トマトアドベンチャー	不明	任天堂	1月1月
WONDER SWAN				
From TV animation onepiece	From TV animation onepiece~トレジャーウォーズ~	RPG	BANDAI	1月3日
格兰斯可鲁尼克	グランスタクロニクル	不明	不明	1月

注:以上发售表的统计时间为12月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。最后感谢黄金莱因与S・P协力编译!

中国游戏玩家白银奖名单爆浆登场！！



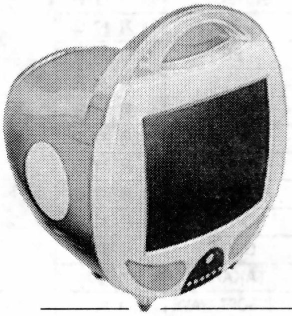
NGC 游戏机(共 2 名)

辽宁省大连市甘井子区凌北路新新园 113 信箱 洪营
安徽省蚌埠市体育路 2 号 7 栋 103 王昊

任天堂 GBA 掌机(共 10 名)



北京市张自忠路 3 号大门东 2 号	王瑞	江苏省无锡市滨湖区南泉镇	王栋杰
四川省内江市东兴区三中	贾智鹏	江苏省常熟市花溪青塘 58 号	林渠
广东省广州市大沙头三马路	陈海麟	黑龙江省牡丹江粮油食品加工厂	卜若愚
江苏省南京市上新河徽洲滩	张涵成	云南省昆明市铁路昆明机务段	杨锋
云南省蒙自县蒙自师专计算机科	钟刚	福建省三明市梅列区玫瑰新村	刘必毅



康佳小画仙或 21 寸电视(共 5 名)

河北省保定市第一中学 205 班 蔡涛
北京市海淀区会城门 9－6－101 钟维
江苏省秦州市南园新村 188 幢 207 号 柯鹏
江苏省淮阴市清河区河北西路抬花二巷 3 号 王满佳
湖北省武汉市武昌区和平大道 690 号 张锦锋



爱华随身听(共 10 名)

福建省泉州市华侨大学法律系 2000 级 2 班	张星亮	浙江省嘉兴市越秀北路锦绣苑	李刚
内蒙古包头市青山区富强路 19 号	李原瑾	江苏省无锡市广瑞中学高二 5 班	张浩
天津市河西区三水道三水南里 142－409	陈国华	上海市虹口区邢家桥北路 173 弄 4 号 204 室	张炯
广西省南宁市经济管理干部学院	李志君	江苏省南京市浦口区东南大学 145012 信箱	张烽
广西省河池市日杂公司	覃琪	江西省九江市三中高三 3 班	桂崇文

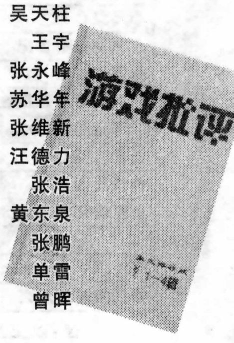
卡通手表(共 20 名)



上海闸北	张嘉鑫	广东广州	李煊乐
上海奉贤	丁夏辉	广东澄海	李训强
江苏无锡	唐伟新	湖北武汉	熊良晨
河南郑州	李亚	广东肇庆	陈永键
广西柳州	陈海龙	湖北武汉	高勇
重庆渝中	倪维	四川自贡	杨文彬
河北石家庄	李永亮	上海北苏州路	杨华
广西省工学院	覃万道	北京宣武	贾岩
上海宛平南路	金道鹏	上海宝山	沈智君
湖北武汉	姚胜	广东清远	房林敏

游戏批评豪华合订本(30 名)

河南新乡	彭海君	江苏无锡	沈刚
四川成都	罗正	上海杨浦	卢文戎
北京朝阳	孙佳	江苏南京	冯源
上海南汇	黄继锋	天津河西	潘宏
天津河东	刘迪	江苏无锡	吴天柱
福建厦门	郑志高	辽宁沈阳	王宇
山东龙口	姜生	贵州贵阳	张永峰
辽宁本溪	邹亮	新疆奎屯	苏华年
河北三河	孟召杰	北京海淀	张维新
新疆城建	刘洋	北京崇文	汪德力
黑龙江	臧继超	江苏淮安	张浩
北京石景山	康文强	云南思茅	黄东泉
天津南开	魏欣	北京海淀	张鹏
上海闵行	董逸巍	湖北湖工	单雷
湖南常德	胡庭健	山西太原	曾晖



(因页码有限其他名单略去)

GAME BAR

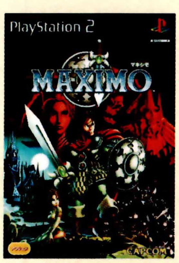
游戏

编辑点评1月号

评论人

风林话：编辑点评栏目终于在风林再三要求下支起了摊子。此栏目只在为最新上市的游戏进行评分，力求公正严明，如果读者发现有编辑在打分上偏向某游戏的话，请来信指出，俺自当将其『绳之以法』。当然，如果风林对某游戏有所偏向的话……

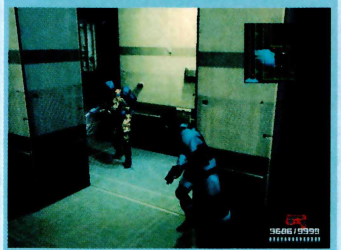
在评分方面，36分以上就可以说是必玩的游戏（栏头注明红色），32分以上为中上等『栏头为黄色』，32分以下的作品则比较中庸也就不再注明颜色。希望玩家注意。如果您对本栏目还有什么想法和建议的话，就来信吧。



■下期焦点游戏

总分：37分

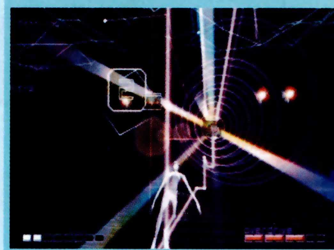
合金装备 索利德2



机种：PS2
类型：战略碟报ACT
媒体：DVD
厂商：KONAMI

总分：28分

REZ



机种：DC
类型：STG
媒体：GD
厂商：SEGA

风林



合金装备 索利德2： 应该说这是到目前为止PS2上出现的最完美的游戏，游戏的画面、动作、剧情等设定超乎想象，小岛秀夫为我们上演了一处好戏。游戏中的乐趣非常多，玩一次是绝对不够的。完全不负俺的期待。另外，XBOX版又会有哪些加强呢？热情期待中……

REZ： 很有想象力的〝射击〞游戏，要想玩到感觉就一定要掌握节奏，个中快感绝非泛泛之辈。不过背景方面对容易晕眩的玩家来说应该敬而远之，画面眼花缭乱，不知道玩家是否能够接受。虽然玩法上显得比较单纯，但正因如此可以让普通人都轻易上手，尝试一下倒是应该的。

天师



合金装备 索利德2： 画面干净，通篇无CG。角色操纵感流畅，技巧运用自成一派，有些地方比较能〝考〞人，但BOSS经巧打后却毫无难度。穿插的几处〝迷你游戏〞思路不错。视点运用尚可，可〝过场〞时的电影感就不敢恭唯了——说到情节，因本人未玩过前几作，还真没太弄清。

REZ： 创意十足。DC版的画面不是很完美，但音乐极好。子弹的效果音与BGM结合之后的那种感觉，本人还没有到位。似乎不如〝舞拉拉〞震撼？大概是因为我还没有找准射击节奏感。身边有极投入者称REZ像铁甲飞龙，我并无同感。这个游戏很明显地呈现出〝赞否两论〞的情形。

莱因总帅



合金装备 索利德2： 在画面方面再次实现了PS2全屏抗锯齿，人物与场地的制作都非常干净，PS2专用手柄的力度感应按键功能真正被运用到游戏中。敌人的AI非常高，有挑战性。新加入的战斗系统也非常容易上手。剧情的感染力很强，能令玩家很快的投入游戏中去。这才是一款完美的游戏。

REZ： 全新的音乐游戏，根据节奏进行射击。画面方面很另类，没有音乐细胞的我很难融入游戏当中。战斗中的难度也不是很高，没有什么投入感。这个游戏总给人一种四不像的感觉。如果稍微再偏向于射击方面一些，也许能成为一款节奏感强的优秀射击游戏。

斋藤



合金装备 索利德2： ACT+AVG的最高峰！画面非常干净，主题音乐动人心弦，镜头切换流畅自然，完全是电影的大手笔，情节交代全部即时演算，并加入许多残像、雾化等艺术手法，极具震撼力。而且情节与谜题设定同样巧妙到位，通关的玩家一定会被其紧张刺激的场面与峰回路转的情节所感动。

REZ： 画面颜色鲜艳，音乐动感十足，设计思路前卫，但是水口哲也显然对〝射击+音乐〞的核心理念拿捏得不够成熟，因此总给人一种流于形式的感觉，希望制作人能在后续作品里让玩家领略这种全心构思的魅力。另一方面，本作也为今后的作品指明了一条新的路线。

总分：35分

ICO



机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：SCEI

虽然这段时间面临许多游戏的冲击，但真正吸引我的游戏却是这款“ICO”。SCE就是SCE，吃透硬件性能做出来的游戏就是不一样。各方面均堪称上佳，实为PS2玩家不能错过。期待中文版的发售。

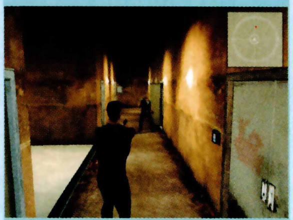
世界观独特，游戏氛围相当不错。“操纵”并不感到困难。背景完全多边形制作，光源运用合理，画面◎。游戏的空间感很强，多亏右摇杆可随意变更视点，解决了不少麻烦。动作性、解谜等方面确实都还可以，让人有继续玩下去的意愿，难得。:P

一向追求时尚的SCE竟然能作出如此另类的游戏，属于预想以外。吃透自家主机机能后，画面表现力惊人。整个游戏场景营造的空前庞大，光影效果也非常出色。动作方面不算丰富，但诡异的世界观设定弥补了这方面的欠缺。

光源处理非常出色，视点切换流畅多变，画面清新亮丽，令人心旷神怡，而“纯白”女主角的出现，更为本已的脱俗游戏内容平添了几分神秘和幽雅。唯一的遗憾是，游戏男主人公的外型设定有些另类，希望诸位不要因此而却步。

总分：25分

猎头者



机种：DC
类型：ACT
媒体：GD
厂商：SEGA

抄袭的太过明显就容易被人拿去与原作比较，这不，“猎头者”就被骂的狗血喷头。不过，如果单纯从DC游戏的角度看，本作绝对有其可玩之处，一些细节都可以发现亮点，第一次出手就能够达到这样的水准，已属不易。试试兴许还难以释手呢。

久闻其名。试玩时对其情节的陈述方式有些不太适应，比较生硬。人物动作丰富，强调解谜性，遗憾的是此二方面却都能看出其他游戏的影子。整体上不如MGS2“专一”，反而降低了投入感。欧美风格太重，大概要努力地游玩。

这个游戏有很大的抄袭嫌疑，而且这次抄袭某名作还极不成功。最要命的就是那恶劣的操作感觉和敌人变态的攻击判定。操作上不成功的动作游戏，是很难获得好评的。在剧情方面也是一头雾水，事件安排不够紧凑。

在“合金装备2”之后发售实在是一个严重的战略错误，僵硬的操作、死板的角色设定……完全暴露在别人的光辉之下。《猎头者》被分为若干等级的任务，内容各不相同，但是情节咬合不够紧凑，显得苍白无力。

总分：29分

洛克人X6



机种：PS
类型：ACT
媒体：CD
厂商：CAPCOM

PS末期还能够玩到这样的游戏，实在是应该感到庆幸了。游戏的水准一如从前，对于系列的支持者来说应该会很满意。CAPCOM对动作游戏的把握看来还是无人能及啊，不过若是能够增加双人模式，岂不更妙。

时下少见的正统派ACT。说实话本人对这种游戏已经没有了感觉，哪怕他是CAPCOM的看家“MEGAMAN”系列！但比较欣赏的是游戏中强化战力的种种设定，根据BOSS来安排攻击方式，正需要“动脑”。

很久没有玩到这样优秀的2D动作游戏了，不夸张的说X6是现今最强的洛克人系列游戏。主角X拥有ZERO的格斗能力后总体难度降低，使一般玩家也可以很好的享受过关的乐趣。在操作方面依然是绝顶的流畅，不愧是CAPCOM出品，这应当是PS最后的动作游戏了。

CAPCOM招牌动作游戏最新作，作为PS后期作品，本系列已经达到了最高峰，各方面都非常出色。值得关注的是，X系列已经明显有别于正统系列而更偏向于爽快感的营造，总之，该系列的支持者不能错过。

总分：32分

网球2K2



机种：DC
类型：SPG
媒体：GD
厂商：SEGA

“目前最好的网球游戏”——我想这样评价并不过分。一代大家就给予了很高的赞誉，没想到本作能够在前作基础上再度带来新意。各方面都可以发现有所进化，制作人用心可谓良苦。一经推出，编辑部的4人战再度展开。

动作和判定的“细化”是和前作的最大区别。增加的新人对我来说没有任何意义——因为我的技术很差，反应明显不如他人，人物间的区别较难体会到。BGM意外的动听，画面的进步是情理之中，但我更喜欢一代。

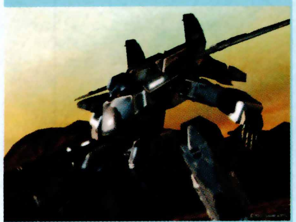
VR网球是一款制作优秀的热门体育游戏。这次的2K2更是在各个方面都超越了前作，从场地到角色的动作方面都制作的更加细腻。新增加的原创角色培养模式，也令我这个非体育游戏爱好者玩了7、8个小时。这真是一款不可多得的网球游戏。

依旧由热门网球选手组成的精彩比赛，网球和游戏爱好者不能错过的精品。女选手的加入，使游戏更热闹，而为男女混双也使游戏性变得更丰满。比赛时强调心理战，对对手心理的揣测才是游戏的最大乐趣。

●日本《FAMITSU》消息：本期结稿前，又有多款游戏得到了高分。“合金装备2”（38分）、“任天堂全明星大乱斗DX”（37分）、“动物之森+”（37分）……其中“合金2”首周销量突破45万份，“大乱斗DX”首周也达到了35万以上。

总分：32分

武装雄狮 激战篇



机种：Ps2
类型：STG
媒体：CD
厂商：GAMEARTS

本作对于玩家而言可以称为一次挑战，挑战勇气，挑战信心。游戏对玩家的手法以及临场战斗能力提出了很高的要求，游戏中的场面非常火暴，战斗前一定要掌握地形才好。总之，如果对自己游戏水平足够自信的话就不要错过了。

画面靓，建模优良，场景大且细。系统上取消地图，稍嫌迷惑，但新增ZOOM键可平衡难度，何况选装件多。本人惯用“传统2”键位，PS2手柄POWER全开。高难度下气氛过酷，锻炼手感，战死是必然。本作空前强调战术安排，战场投入感实为系列最高峰！:)

系统虽然有一定的改良，但那种“无锁定目测射击”的紧张刺激感觉依然健在。这种没有雷达全凭导航罗盘确定方位的系统也使游戏难度激增，比SS版2代更有挑战性。绝对属于“机师”专用游戏，对一般玩家来讲难度过高。

非常强调临场感和动作火爆的驾舱射击游戏。GAMEARTS利用PS2强大的硬件性能将本作演绎得更加逼真，场面火暴、战斗激烈，战场地域极大，同时也对玩家的操作提出了很高的要求。

总分：28分

终极火力



机种：PS
类型：STG
媒体：CD
厂商：SCEI

PS到底能够做出什么样的效果？玩玩这部游戏，相信可以找到些许答案。全360度自由射击，对玩家的操作提出一定要求，而且个中快感也绝不是可以轻易言明的。各种波士的造型实在是酷到极点了，尤其是最终。利用DS手柄可以做出很多目眩的动作哟！

这款游戏属于动态射击，因此它只能借助于“锁定”功能来游玩，否则人物飘浮不定，瞄准困难。他们说小岛秀夫ZOE是学的此作，“因为这是SCE两年前的游戏”，但几年前有个泰托的RAY STORM，更早还有世嘉PANZER DRAGOON，依我看都差不多。

全3D射击在PS上并不多见，基本与SS名作飞龙属于一类。空间感强，角色动作流畅，不过画面比较单调场景变化不大，时间长了会厌烦。而且这个游戏中基本上除了BOSS战外还是BOSS战，这种靠BOSS战连接起来的射击游戏会令人玩的很辛苦。

尊敬的SCE先生总是能够令人耳目一新，作为32位机时代的3D射击游戏，“终极火力”堪称经典。开发人员对射击与驾驶的把握都恰到好处，画面颜色靓丽，空间感强，且操作灵活。玩腻了浓装艳抹“大作”的玩家不妨试试。

总分：32分

NBA2K2



机种：DC
类型：SPG
媒体：GD
厂商：SEGA

如果你只看画面的话，很难说出与前作的不同。深入体验过后就会渐渐溶入其中，整款游戏的气氛依旧忠实于现场，NBA迷玩本作一定会相当满意。当然乔丹的出现是最令我兴奋的地方，如果要评论当今最好的篮球游戏的话除了她你还会选谁？

本人并非NBA迷，拜彩火为师后与之“湖人vs七六人”，却偶然使出“抢断·中路将球抛出·奥尼尔空中接力扣监”的花样，很痛快。操作简单，战术深奥的佳作，可谓篮球游戏之模范。

在画面方面比起2K1来，没有什么本质的提高。乔丹的复出并不是本作的卖点，况且他的能力已经很一般了。真正进化的还是系统，打起来变化无穷。特别是人人对战时，可以尽情发挥自己的特长。自己尽管没有真的上场，但一场比赛下来还是会大汗淋漓。

绝对经典的篮球游戏，而光从表面你无法看透她的进步。球队名单全部根据NBA最新赛季而来，使玩家彻底的溶入了游戏之中。作为DC上系列最后一作，如果你真正懂得篮球精髓，全心投入吧，不会错的。

总分：27分

钢铁前线



机种：PS
类型：SLG
媒体：CD
厂商：ASCII

这是风林个人玩过的最具真实感的模拟游戏了。虽然画面并不是很细腻，但就是拜这种粗糙画面所赐，战争的气氛表现的淋漓尽致。看来ASCII还真的对战争游戏的把握有一手~~个人感觉这才是真正的战略游戏啊。值得一试。

虽然属于战场拟真SLG，但是坦克行进速度太慢，某种程度上降低了“刺激感”，取而代之的则是复杂的操作，炮弹装填、射击等感觉很不错。仍然要平衡战术，这是此类游戏的核心，游戏时的“紧张感”正由此而来。

以二战为题材的坦克模拟游戏，不过所有坦克都是虚构的有点匪夷所思。画面方面非常糟糕，经常是黑乎乎一篇令人很不舒服。好在世界观设定和紧张的战斗场面令人顾不上注意画面。无法自动索定目标的设定，也使游戏很有挑战性。

ASCII在战争游戏方面的才华通过这款游戏表露无疑，尽管平台是PS（DC也有本作），但是整体的战场气氛都营造的恰倒好处，一旦进入游戏就使得玩家不由得热血沸腾，对于战争狂人来说实在是不能错过。

●风林最近痴迷于SFC“星海传说”以及PS2版“007”，而编辑部的其他几位除了苦修“武装雄师”以及“合金2”外，好像只有俺在“不误正业”。给自己的结语是“玩自己的游戏，让别人眼馋去吧！”

电软特别策划5

梦幻模拟战



系列小议

“梦幻模拟战”系列作品是MASAYA公司出品的RSLG(带有RPG成份的SLG)大作，这款游戏的名气和流传程度，我们可以由下面的表格看出来，整个系列作品移植的版本与主机不计其数，那么这个系列到底有什么魔力可言呢？下面我们将为您做个简单的介绍。在这里我们还必须提醒各位读者一点，梦幻模拟战除了下面列表中的作品外，尚有DC版的“梦幻模拟战 千年纪”(LANGRISSER MILLENNIUM)及WS版的“梦幻模拟战 千年纪 THE LAST CENTURY”，但是由于这两款游戏的制作小组与原本系列作的制作小组并不同，而且其游戏内容也有相当大的差别，所以我们并没有将这两款游戏列入梦幻模拟战系列作品之中。

中文游戏名称	日文原名	对应机种	初版发行日期	其他版本
梦幻模拟战	ラングリッサ	MEGA DRIVE	1991.4.26	PC-ENGINE、PS、SS、WINDOWS
梦幻模拟战 II	ラングリッサ II	MEGA DRIVE	1994.8.26	
梦幻模拟战DER	デア・ラングリッサー	SUPER FAMICOM	1995.6.30	PC-FX、PS、SS、WINDOWS
梦幻模拟战 III	ラングリッサ III	SEGA SATURN	1996.10.18	WINDOWS
梦幻模拟战 IV	ラングリッサ IV	SEGA SATURN	1997.8.1	PS
梦幻模拟战 V	ラングリッサV-THE END OF LEGEND-	SEGA SATURN	1998.6.18	PS

梦幻模拟战

光辉的末裔－传说的开端





←故事开头敌人用魔法攻击主角所在城池。
↓雇用佣兵的画面，这是系列战斗的主调。

Story

基本上本作的主线绕着圣剑LANGRISSER打转。“梦幻模拟战”的德文原名是LANGRISSER，如果直接意译，那大概会非常好笑吧，因为LANG的德文原意是“长”，RISSER的德文原意是“裂缝、鸿沟”直接翻出来就变成“长壕沟”，这成何体统？幸好，LANGRISSER指的是游戏中那把具有开天辟地斩妖除魔功效的圣剑，在本作中，圣剑被敌人所夺去，玩家扮演的主角雷汀王子就联络志同道合之士并且努力复国。但是在后来系列中，圣剑几乎都是主角专用的最强武器，在游戏剧情中占有很重要的地位，甚至可以说历代剧情都是围绕着这把圣剑展开。也许“它”才是梦幻模拟战系列真正的主角也说不一定。另外关于剧情我们恐怕也必须注意人物角色魅力这个要素，梦幻模拟战系列作品的人物设定都是请有名的插画家漆原智志担当的，由他设定的人物男的帅女的娇，这些人物在剧情的出演，马上就使得梦幻模拟战的“卖相”大幅提升，而这种“卖相”也是系列作重要的特征。



←他是一代的重要对手角色兰斯，戏份可相当多呢。

System

梦幻模拟战系列有个兵种属性相克明显的战斗系统。从一开始，系列作就建立了这种战斗系统，最明显的就是三角循环相克的系统：骑兵克步兵、步兵克弓兵、弓兵克骑兵，二代以后则改成骑兵克步兵、步兵克枪兵、枪兵克骑兵，并将弓兵改成可进行远程攻击，但近战非常弱的兵种，又比如说史莱姆这种兵种，因为属性的关系，大部分的兵种在面对史莱姆时，都很难占到便宜，可是如果玩家使用一种不强却能克制史莱姆的僧兵，就能非常轻松的打倒史莱姆。或者以魔族兵为例，魔族兵的战力很强，但偏偏碰上僧兵就被克个正着，其他像是弓兵克飞兵等都已经成为系列作玩家的基本常识了。玩家面对不同敌人时，必须雇用不同属性的佣兵进行对抗。另外，每个指挥官对其雇用的佣兵都有指挥修正，但是佣兵必须在指挥官指挥范围中才有效果，若是佣兵跑出了指挥官的指挥范围，其下场往往都是非常凄惨，这也是本系列战斗系统的一个特点并形成其传统。





↑水兵在水上可是能发挥非常强的战力的。
→这个战斗菜单从一代开始，一直都没有什么改变。



↑左起分别是一代女主角克莉丝、主角雷汀，最后与兰斯结婚的娜姆

梦幻模拟战II

光明、黑暗、帝王、霸者、英雄



→开场动画以现在眼光看也许很粗糙，不过已经点出了与圣剑对立的魔剑了。

Story

二代剧情值得一提的是DER LANGRISSER，梦幻模拟战系列移植到不同主机上的其他作品，都没列入上面的系列作品表中，只有将移植自二代的这款DER LANGRISSER列入系列作品表中，理由就是因为这款游戏是系列作品中首次采用多重结局系统，玩家们可以选择剧情中的分歧而走上不同的道路：光明、黑暗、帝国、霸者之道等，每条路线上，玩家们要面对的不但是满怀恶意的敌人，同时也是怀着共同理想却走上不同道路的伙伴，若是玩家选择了霸者之道，就要面对以前的光明军、帝国军、黑暗军时代的旧同伴，这些旧同伴们大都不是坏人，他们怀着不同的拯救世界的理想，但是主角为了建立自己的理想，不得不将他们打倒，其中有怀着理想的旧友、其中有与主角两情相悦的女孩、还有悲天悯人的女神。在这款游戏的路线中，见证了英雄的诞生，也见证了英雄的资格与英雄的痛苦，我们认为DER LANGRISSER的剧情是系列作品中最为优秀最为感人的，若是读者只有玩过二代而没玩过这款系列作，我们认为那您还不算真正体会到二代最精髓的部分。



←敌人竟对无辜的村民出手！



↑二代主角的好友魔术师海因。

System

二代在武器系统上出现了与圣剑ラングリッサー对比的魔剑アルハザード，圣剑不再是至高无上的"神兵"，魔剑是有资格和圣剑进行同等战斗的强力武器，而且圣剑代表光明、魔剑代表黑暗，从此梦幻模拟战系列中，光明与黑暗一分为二彼此对抗的主线更加的清楚，僧兵、魔族兵在战斗中更为活跃。二代游戏设计基本上与一代相似（DER LANGRISSER），我们认为应该加以介绍的是主角作成系统与二代的魔法效果，二代开始玩家在一开始就要选择一些问题，这将会影响主角的能力，而在往后作品里此系统甚至会影响到伙伴能力、亲密度、主角转职等对玩家来说切身相关的问题。续作中这种主角作成系统被继续采用，也成为了传统；魔法效果方面，二代的一些魔法如陨石、地震都可破坏地形，比如原本是只有飞兵能通过的城墙地形，在用过这些魔法后，都有可能将城墙破坏成坑洞地形，而原本陆军不能通过的城墙地形也变的可以通过了，这种利用魔法效果改变战场地形，甚至改变战争形势的设计，至少在当时还是相当新奇的一种设计。





↑二代的主要女性角色。左起分别是暗之巫女拉娜、卡尔萨司王女雪丽、光之巫女莉雅娜。
→左边的人物是主角的对手雷翁，中间的是主角艾尔文。





↑二代的战斗地图。
→系列作的第一关几乎都会有个超强的敌人，逼得玩家只能逃。

梦幻模拟战III

系列作的前传



←三代一开始主角被任命为骑士。
↓随后浮游城马上就受到攻击。

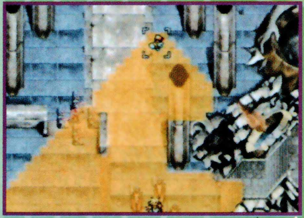


Story

三代是第一款出现在SS上的系列作品，我们可以看出来MASAYA强烈的企图心，想要藉着这款游戏替梦幻模拟战系列作品打造出全新的局面。我们先看看这款系列作的一些改变。首先是剧情，MASAYA将时空拉回到一代之前数百年，此时圣剑根本还未铸成，拥有使用圣剑能力的光辉之末裔也还未成形，甚至连由一代开始就出现的反派角色暗黑王子波赛鲁都还未出现，于是玩家们藉着这款游戏，才能更加明白圣剑与魔剑的因缘，圣剑的流传等事迹。另外，三代也是系列作中第一款引入恋爱系统的，这个恋爱系统的出现，使得玩家可以在最后决战前有机会向不同的女性伙伴角色告白，若是告白成功的话，两人在破关后就可以过着幸福快乐的日子。至于恋爱度的增减则在游戏中藉着主角选项的选择或对话来决定，这个恋爱系统被后续作品继续采用，同时再配合上漆原智志的人物设定，使得玩家在玩梦幻模拟战这款游戏时，除了战略战术的运用外，也可以体会到一些恋爱AVG的乐趣。再加上语音的采用与豪华的配音阵容，赋予了剧情更大的深度，我们认为三代剧情表现的分数其实不低。

System

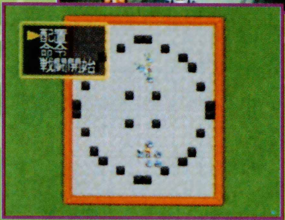
上段我们曾提到MASAYA想在梦幻模拟战三代中作一些改变，可惜这个企图在游戏系统上并不是很成功，甚至使得三代不受欢迎，下面我们就来看看三代的一些系统变化：指挥官的特技系统是由三代开始采用，这使得指挥官转职的变化性与必要性更加提升。另外三代也放弃之前的树状转职表，改而以新系统取代，虽然这种新转职系统并不受欢迎，但我们仍可看出MASAYA改变的决心，而在所有关于系统的改变中，最失败的就是战斗系统的改变，三代的新系统是种"半回合制"，玩



←三代的移动画面。

家在回合中对人物下命令，每回合结束后，敌我双方一起行军，到达目标地点之后就开始布阵，每个职业的行军速度不太一样，玩家们可估计各指挥官行军的速度，决定行军目标、阵形、速度等，而接触到的敌我单位就可进入战斗。然而三代进入战斗之前要花很长时间读取，而且3D战斗画面不但费时久，画面一般，战术性也不足，无法勾起玩家的兴趣，尤其是后段剧情中，玩家为了一关往往不开战斗画面还动辄打上一个下午，实在太耗玩家精神力，所以这个战斗系统在四代马上又被换回传统的2D面对面战斗型态。





↑三代的战斗画面。
↓三代战斗前下达指令的战术画面。



↑三代人物大集合。中间是主角迪哈鲁特，左下角是圣王吉克哈鲁特，也是一二代主角的祖先。



←左起分别是迪亚莉丝、迪哈鲁特、苏菲雅。
↓坐着的女孩是琳法妮、站着的女孩是军师鲁娜。



梦幻模拟战IV

新生的英雄



←恶人首领基萨罗布。
↓四代在战斗中也加进了对话。



Story

四代也是采取多重结局系统，不过我们以为，四代的分歧毕竟还是不如DER LANGRISSER，当然，四代的C路线剧情非常的感人，双子姐妹会因为立场不同，而不得不与主角们暂时为敌，她们心中的挣扎就是C路线的主轴，相比之下，A路线的冲击力与感人肺腑的程度就比较弱，起伏不大，最后打败坏人皆大欢喜，这也还好，最惨的是B路线，这条B路线关卡少剧情短也就算了，剧情张力也严重不足，结局又是灰暗无力，我们认为是最大败笔所在。另外，四代的主角蓝迪斯在系列中是一个特例，因为他不是光辉之末裔！在其他所有系列作品中，能够使用传说中的圣剑ラングリッサ一的只有“光辉之末裔”！所谓光辉之末裔，就是特定的几个族的血统，但是蓝迪斯却没有这些家族的血统，他靠着的是自身的努力以及奋战，就算没血统，圣剑仍愿意借力量给他，相比之下，其他系列作主角都带有点宿命英雄的味道，蓝迪斯从一介无名的村民，相信自己的道路，在情势诡异浑沌不明的时代里，与相信自己的伙伴们共同开创出一条通往未来的道路，也许蓝迪斯才是自强不懈坚忍不拔的真正英雄。



→主角的义妹蕾琪儿，她是故事中非常重要的角色。

System

四代的战斗系统就像是皇家骑士团2的等待回合制一样，虽然四代还保留着回合的名称，但是四代的人物行动并不是靠回合数，而是靠判断，像骑兵、飞兵这种跑得快的兵种，判断就很低，而判断低，动的顺序就在后面，像步兵、盗贼、魔法师一类的兵种，虽然步数不多，可是判断较高，可以比其他兵种先动，这就是四代战斗的主要系统。事实上四代比三代更适合“半回合制”这个名字，因为四代虽然用判断决定每个兵种的优先顺序，但还是保留回合，并且以回合作为一种时间的概念，计算玩家过每一关大概要几回，因为每回合都是一百个单位，所以由此也可以明白玩家大概花了多少时间在战斗上。但是这种“半回合制”系统在四代并未成熟，经过五代的努力改进，这个“半回合制”才算完成。四代这种战斗系统还未成熟处，不过需要说明的是，在四代，指挥官与佣兵的判断是分开的，所以造成了诡异的现象，指挥官或佣兵一方已经冲出去了，一方还在老牛拖车慢慢爬，这是四代比较大的缺点。



←四代的双胞胎公主姐妹花。左边是妹妹安洁莉娜、右边是姊姊洁路法妮鲁。



↑中间是四代的主角蓝迪斯，左边是主角义弟利奇、右边是义妹蕾琪儿。



↑玩家可决定主角一开始的能力值以及其后的转职。



→骑兵克步兵，敌人要倒大霉了。



←四代的人物，左边是主角非常信任的威拉提督，不过玩家私底下都匿称为杨威利…右边的是赛蕾娜将军。

梦幻模拟战 V

传说的终结

Story

从系列作品表中列出的标题我们就可看出来，五代就是梦幻模拟战这系列作品的终结了，这同时也是我们为何不将“千年纪”列入系列作的原因。至于五代的剧情，老实讲并不令人满意，五代的剧情给人的感觉就像一部老电影“上帝也疯狂”一样，五代的剧情解释圣剑与魔剑为何有强大力量的理由，然而五代把圣剑与魔剑扯上了古代人种，以及古代人种兵器的控制系统，这却使得前面数款作品对圣剑的争夺与执着变的毫无意义，原来圣剑最初制造的目的不过是一个“遥控器”！那么历代拿起圣剑挥舞斩妖除魔的英雄，不就变得毫无意义，成了耍猴戏的小丑了吗？本系列的作品已经建立出一种基调了，这种基调包括王国间的战斗、光明与黑暗的永恒纷争、英雄的救世、众多的伙伴与之间的恋情等，然而作为一个大部头的系列的终结作品的五代，给人的感觉就是气度不够。虽然五代本身的剧情有许多值得细细品味之处，比如主角与三位女伙伴间的关系，但是作为一个时代的终结，我们认为五代的剧情并不能算是画下一个圆满的句号，这是我们认为非常可惜之处。



←五代的三位女性角色。上起分别是普兰达、拉姆达(剧情中会恢复本名玛丽)、科拉蕊。



↑五代主角失去了记忆，他寻找自我之旅也是五代主线之一。



←五代重要人物拉姆达，她的真实身份其实是…

System

五代将战斗系统推到巅峰，四代在SS版时的战斗系统采用了全新的“判断”模式，(四代在PS版重出时改用五代的战斗系统)判断越高的单位就可以越先动，五代继续改良进化此系统，终于归结成判断、行动量与攻击消费这三个要素，判断与四代一样，掌握每个单位行动的顺序，行动量与攻击消费则使每个单位的特性表现出来，这里我们以“机器人大战”比较，“机器人大战”中，玩家对一个单位下指令移动之后，不管移动几步，都可以使用武器攻击，而攻击完之后，单位就不能再动停留在原地，假设玩家之前只走了一步，那其他步数就浪费了，但是五代的行动量与攻击消费能改进这中间不合理之部分，每个兵种移动的范围与攻击消费都不一样。而每个单位有一定的行动量，进行攻击所花费的行动量就是攻击消费，当一个单位移动进行攻击后，只要这个单位的行动量没有被攻击消费用完，这个单位就可以将剩下的行动量拿来继续移动，有的单位虽然行动量少，但攻击消费也少，有的单位虽行动量多，但攻击消费也多，这种系统使得战斗变得更加多彩多姿。



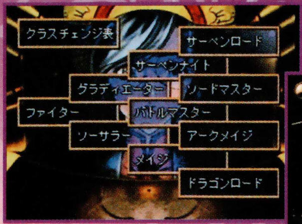
↓贯穿游戏四、五代剧情的重要角色马克雷恩。

—五代最主要的对手人物雷恩佛斯。



↓四、五代都登场的蓝佛德元帅。他在四代是主角的对手，但在五代就直接加入主角的阵容中了。





↑系列作有名的树状转职表。



→五代精彩的战斗画面。



←光之女神鲁希莉丝。

在“梦幻模拟战”的传统除了上述比较“正统”的部分之外，我们也可以看到很多MASAYA的表现恶趣味的很有趣的部分，比如由二代开始的“？舞台”，几乎毫不例外地都在搞笑，在舞台中最有名的自然是代代登场的“超兄贵”了，那些肌肉男们…… 另外，在系列作品中，许多角色都成为了系列作品的常客，比如大魔术师洁西卡、暗之王子波赛鲁等等，这些角色也构成了系列作品的风貌。总之，“梦幻模拟战”是个传统深厚的系列游戏，剧情代代相关、环环相扣，指挥官与佣兵的配合，兵种间的相克等等则成为本系列的特点，并且以圣剑有始有终地贯穿整部作品。虽然今日这个系列已经可以说是结束了，而其制作小组也跳槽另起炉灶了，但是“梦幻模拟战”留给玩家的深刻印象，相信是不会改变的。(本刊一般将“梦幻模拟战”译为“兰古瑞萨”，这里为了令大家脉络清晰，暂时仍采用“梦”名。)

GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十一卷

翱翔在崭新世代的王牌机体——阿姆罗专用Z高达

MG MSZ-006A1 ZETAplus 阿姆罗·利专用机



《GUNDAM SENTINEL》(高达前哨战)虽然没有被影像化，但通过SD高达系列游戏，现在已有很多人了解它了。其中给人们留下印像最深的当然要数S高达系列机体了。现在BANDAI不失时机的开始逐步将GS系机体MG化，定能让S高达的影响力再度增加。

这台Zplus高达是克里普斯役(Z高达的故事主轴)之后，由反地球联邦军组织卡拉巴以原型Z高达为基础研发的量产Z高达。虽说是量产机，造价也非常高，因此仅制造了数架而已。机体的结构与变形构造采用Z高达的简化设计，由于放弃了机关部耐热装甲，无法单机突入大气圈。在泛用性上比Z高达略逊一筹。好在是Z高达的直系设计，因此脸部的设计也继承了奥古Z高达系的脸孔，其他像S高达也是采用Z高达系的脸部设计。不过除了这一点以外，在宇宙战中，Zplus基本上与Z高达完全一样，值得信赖。而Zplus A则是专为王牌机师阿姆罗·利设计的，也是唯一拥有大气圈突入能力的量产Z高达。在机体涂装方面也与Zplus C完全不同，这种醒目的色彩恐怕是用来威吓敌人用的。

从这部MG版模型上我们不难看出，BANDAI在模型制作工艺上的大幅度进步，这才真正是一款21世纪的模型，高达FANS们想不想在年底入手这台阿姆罗专用机呢？



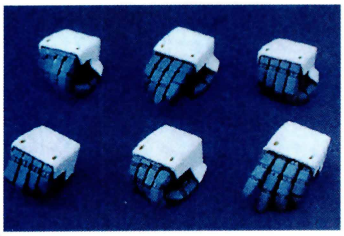
↑继承Z高达血统的量产型机种——"ZETAplus"。

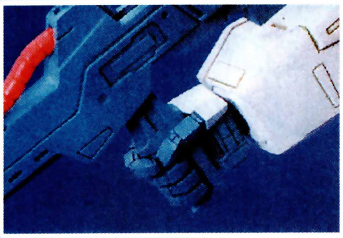


↑背面构造的模样，可以和Z高达比较一下哪边有不一样的地方。

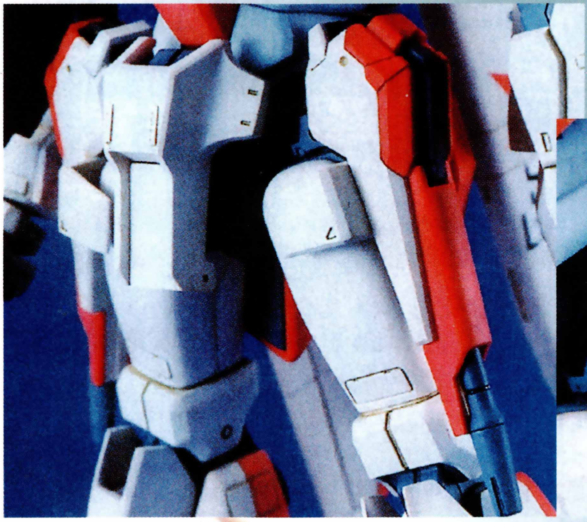


↑手臂部分的放大，可以感觉的出很强的立体感，阿姆罗专用徽章也很显眼。

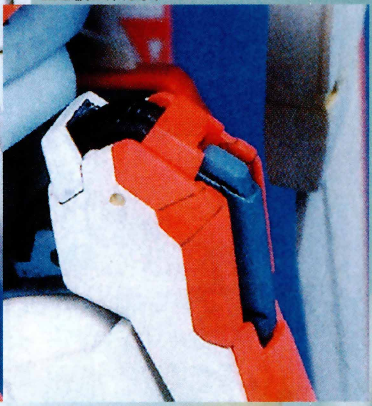


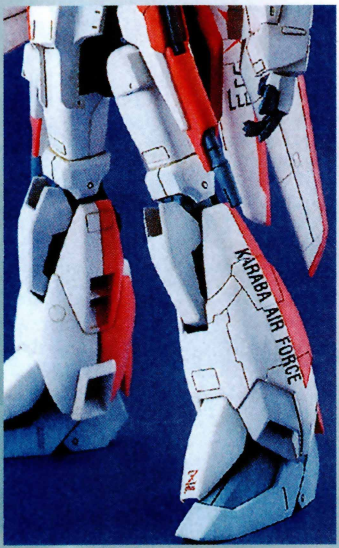


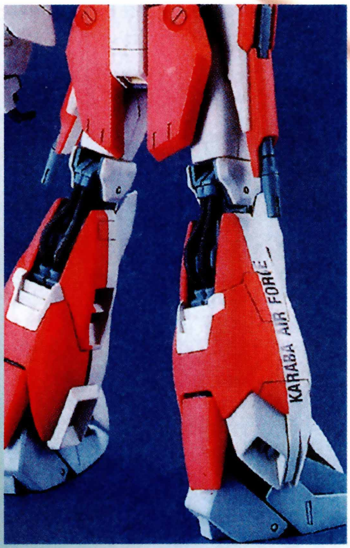
↑手掌的部分可随着自己的喜好更换不同的式样，这样拿武器就更方便了。



↓腰部收纳光线步枪与光线佩刀的位置也被立体化了。





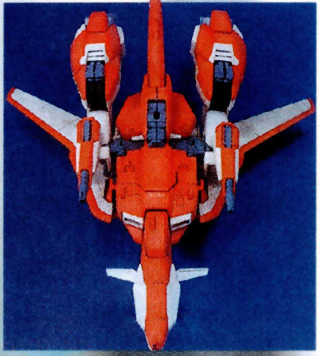


←为了变形时的收缩设计，脚部的设计与一般的MS颇有不一样的地方。



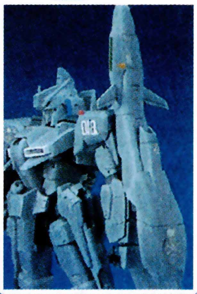
←头部所采用的脸型设计是奥古系的"Z"高达直系设计。

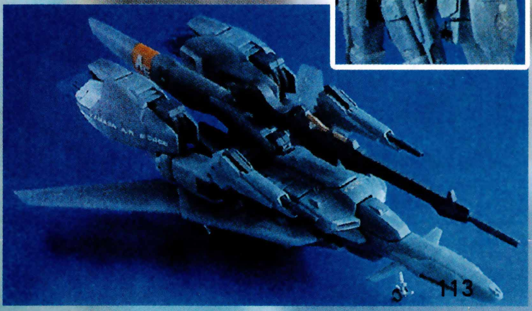




←↑变形为"冲浪者"时的型态，总体感觉十分干净。

↓这边是以一般机的配色涂装，与阿姆罗的专用机又有不一样的风格。



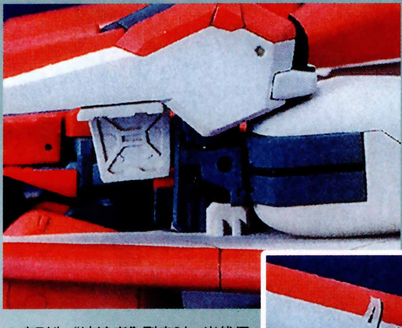




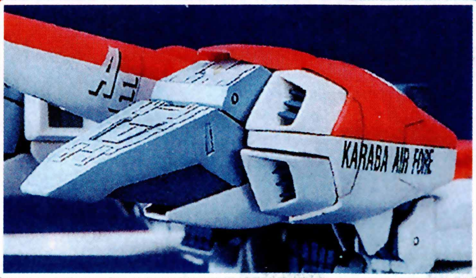
←ZETAplus的光线步枪，比一般MS所使用的光线步枪还要长许多。



→变形后的机首部分可以装着于手臂上作为盾牌。



↑变形为"冲浪者"型态时，光线佩刀的架构完美的接合于机体上。



→脚部喷气口的放大，将如此精密的设计重现可说是PG的专利也不为过。

大墙画廊

彩版vol.58

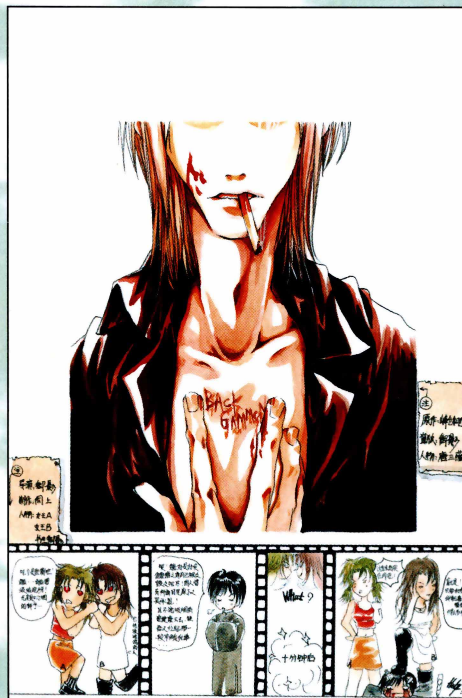


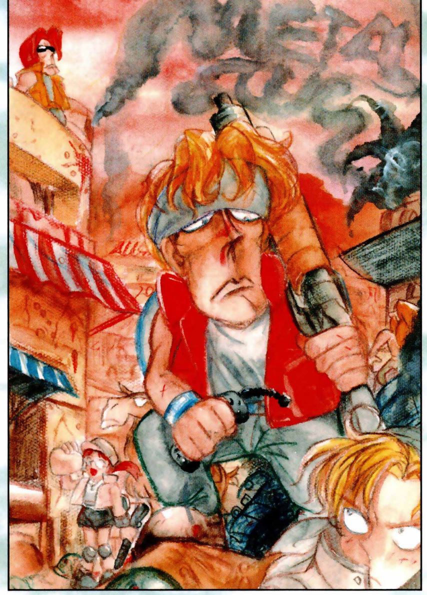
《街头霸王》北京 刘康

看来你仍然没有脱离真人快打的世界，不然隆和豪鬼的动作不会如此类似你的招式啊！

《最游记》郑州 御影

这部最游记确实将西游记的原貌毁得一塌糊涂，但并不妨碍它的观赏性。





《合金弹头》柳州 小街

画中的战火让我又看到弥漫在世界各处的烽烟，和平真的那么难以得到吗？

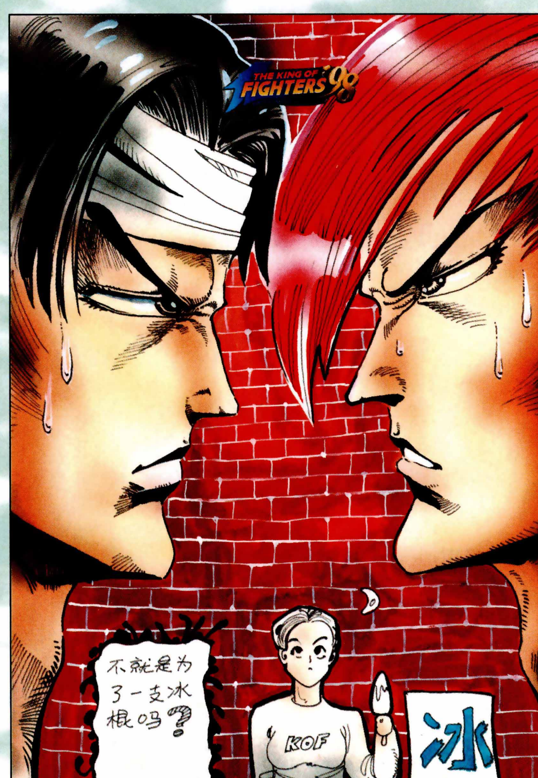


《向橘右京同志学习》肇庆 陈文轩

反映2个问题：天草以为自己当主席了和疯魔万千少女的右京原来是个秃子。

《KOF》四川自贡 黄强

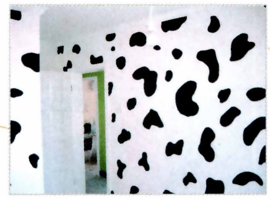
好久没有人分析两人的恩怨了，这次都是冰棍惹的祸！





《KOF幼稚园》北京 陶哲

其实就是八神庵挑起的棒棒糖对冰淇淋之战啊，怪不得还在上幼稚园。

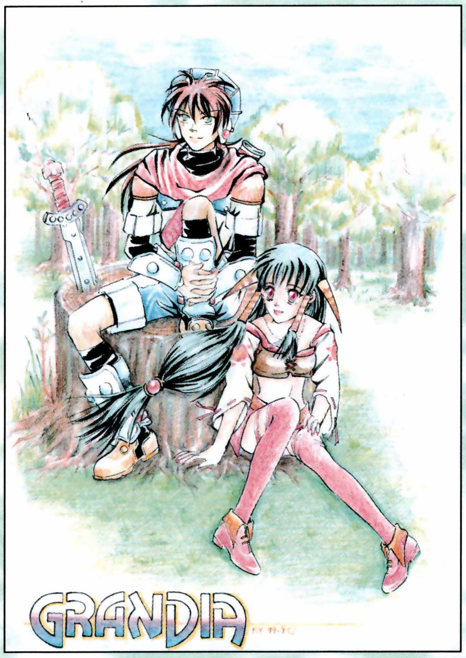


有生之年 狭路相逢

——Shadow Phoenix

《格兰蒂亚》福建龙岩 陈彦

男主角那一对碧眼令我想起了三国中的孙权，而那“树中剑”自然会联想到亚瑟王的石中剑了。





《中国女孩？》沈阳 李广琛

谁知道这位ABC香绯小姐面对960万平方公里的神州会否发出“GREAT”的感叹呢？

《KOF极乐乐队》开封 宋扬

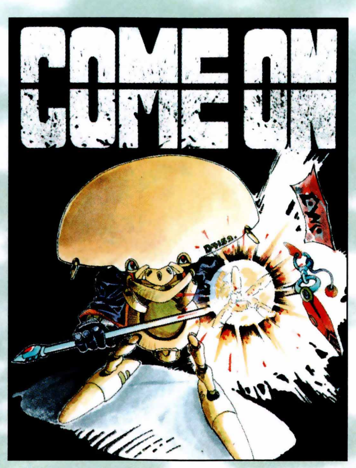
当年的极乐乐队如今是否也随着SNK的坠落而单飞了呢？



《不知火舞》桂林 桂艺航

曾经一段爱慕的往事、曾经面对千夫指的过去、其实只是噱头和喧哗…（代指曾有的“凤凰之舞”）



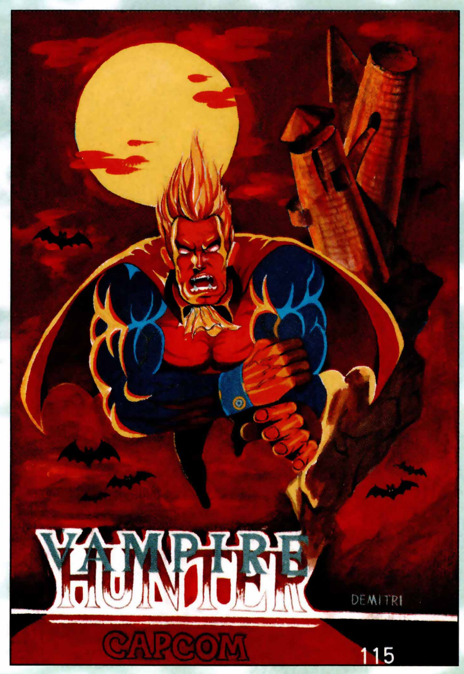


《COME ON》广西 韦国

这位是机器版本的花讽院和仲还是其他什么你原创的咒术师呢？

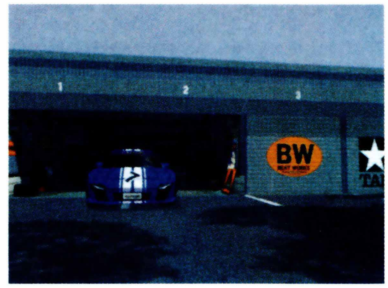
《恶魔战士·迪米特利》太原 董朝明

感觉上象超人的恶人版，红斗篷、兰紧身衣、会飞……









Auto Modellista

汽车模型

PS2	厂商:CAPCOM	类型:RAC
	媒体:CD-ROM	发售日:预定2002发售

全新感觉的赛车游戏开跑啦!!

说到次世代主机的赛车游戏，玩家们会联想到什么呢?大部份的玩家一定会回答:『宛如照片般真实』的游戏画面吧?本作登场的车辆跟场景全部都是用彩绘式图案来制作的，看起来的感觉虽然有点像故事书的插画，但是游戏的好玩程度跟其它赛车游戏相比却是一点也不逊色哦!而且游戏的特殊效果也很精彩，比方说急转弯的时候产生的白烟、加速前进时出现的速度线等等，这此华丽的效果都是市面上强调『真实系』的赛车游戏所做不到的!更惊人的是本款作品还支持对应网络功能，玩家们可以通过网络跟全世界的玩家较量得意的车技哦!

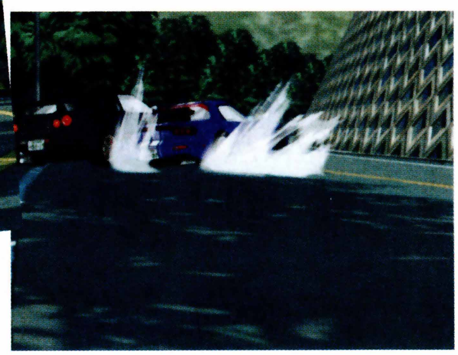




←除了车辆之外，连游戏的赛道、路面、背景等等的配色也是插画的风格哦。

迫力感十足的特殊效果

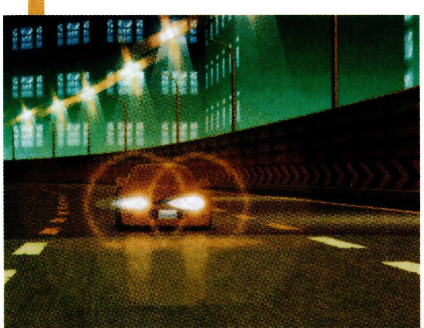


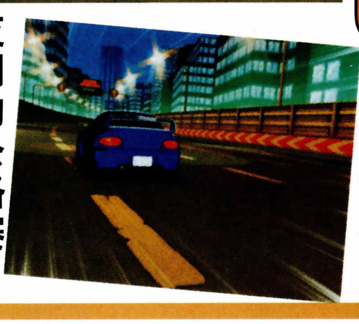


←急转弯时车辆在路面上划出迫力十足的特效!这种感觉是其它赛车游戏做不到的。

令人注目的画面!!

纵观最近市面上的赛车游戏，绝大多数的游戏都是强调画面或者车辆的真实程度。但是本作却反其道而行，因为它的车辆、背景等等全部都是插画风格的配色。像这样另类的设计应该也会有不少玩家喜欢吧?

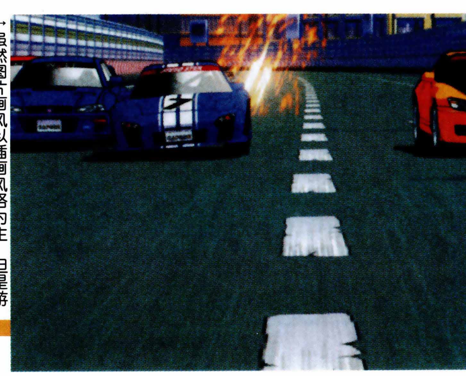




夜间的公路赛



斩裂疾风的公路战争!!



←虽然图片画风以插画风格为主，但是游戏对『真实性』的要求也是很高的。

车辆的造型可以自己设定哦！

虽然游戏画风相当另类，但是车辆的设定可是超级真实的哦！而且设定的自由度非常高，从车体的颜色、车辆后方的扰流翼、车上的标志、甚至是车辆细部的零件等等，这些玩家都可随意来改造。就是这么简单，一台专属于玩家的原创车辆只要两三下就可以搞定了！



这是标准的车辆造型

改变车辆的颜色

车辆可以变更颜色的地方很多。比方说在车身旁边加上一条线、或者只改变车顶的颜色等等，如果玩家觉得颜色不好看的话，玩家还可以自己去调色哦！总而言之，只要玩家喜欢，没有什么事情不可以！

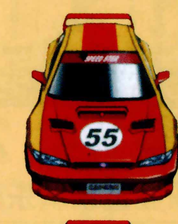




←同一种车款也可以有这么多样的变化唷！

更换车辆零件

觉得扰流翼不够大、不够帅气吗？觉得车辆的马力不够、想换一些比较好的零件吗？为了追求究极的速度感，车辆的改造绝对马虎不得。而改造的最高境界就是一外表看起来平凡无奇，但是跑起来却是比风还快。



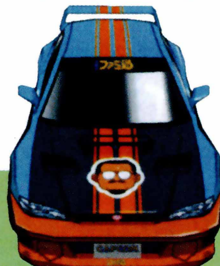








例 在车子引擎盖上贴出各种原创图案



游戏的车辆设计功能非常优异，像这样子在车上贴出原创图案一点也不困难。如果玩家不喜欢『戴眼睛的胖老头』的话，玩家也可以贴上更有迫力的图案。比方说骷髅头之类的…

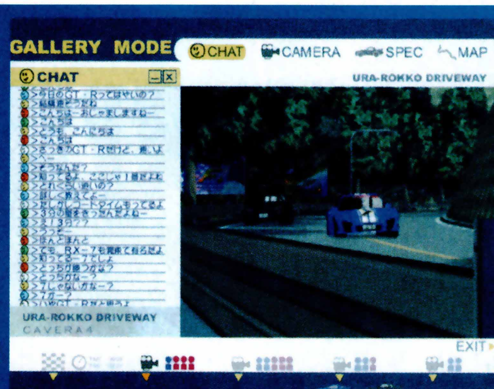
帮你的爱车做个独一无二的造型！

风驰电掣的车神在此诞生！



马上连上网络、跟全世界赛车高手对战！

既然游戏对应网络功能，那么网络对战当然也是『汽车模型』卖点之一啦。玩家可以跟其他玩家一起聊天、炫耀一下自己的爱车多快、成绩多好等等。如果遇到志同道合的同伴，大家还可以组成一支『车队』，然后一起去参加比赛哦！有了网络机能，游戏的乐趣也变得无限宽广了！



←聊天室的聊天情况。绝大多数的同伴都是在聊天室里头找到的。想组织车队的玩家来这里就对了。

各地赛车好手齐聚一堂



←组成『车队』之后，接下来玩家要不要统一『车队』里头的车辆造型吧？造型一致应该会比较有威压感吧？

轻松聊天激情狂飙！



→一直腻在聊天室里头也不是办法，学学『头文字D』的剧情，随便找个人“搭茬”、然后用赛车来决定胜负吧！

サカつく 2002
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

球会创造2002

J联盟职业足球俱乐部的创造

PS2 厂商:SEGA/Smilebit 类型:SLG+育成足球
媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年发售



虽然基本系统跟前作一样是以经营球会为主，但小队编成变为22人制、选手资料也具备新特征。这次是SEGA转投PS2上的“创造”系列作品的第一作，相信许多FANS们会转投PS2的魔下，比如电软从前的那个“危险分子”……

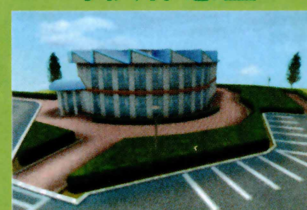


↑此作特有的比赛镜头。在游戏中精彩镜头好像会增加。这究竟是场怎样的比赛呢？

这就是转生后的特别版！

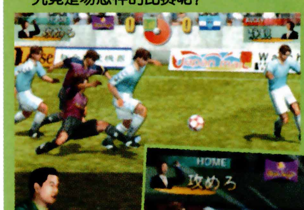
在前作，比赛镜头的特征是：画面上的展开会有己队的战术、敌我的战力差距和不断变化的比赛状况；在此作，这个比赛镜头获得强化，宛如真实比赛。再者，球队的休息室和提供比赛结果的新闻播音室也变得更逼真，值得注目。或许你玩的时候别人看来会怀疑是不是看真实的比赛，你就假装不知道看他什么能够发觉……

球队休息室



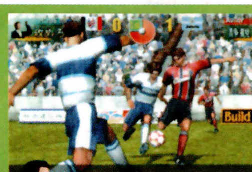
↑球队休息室的外观。从大小来看，应该是等级1．

足球，应该是这么踢的……

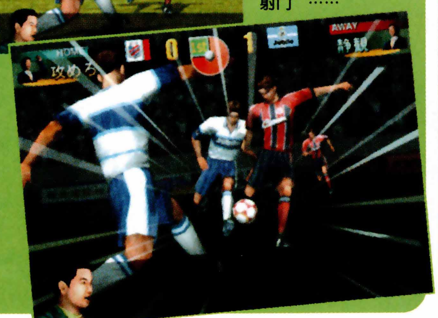




↑→当然也有这个系列特有的发光画面。比赛中，如果画面发光的话，就会出现超级球技。



←↓中距离射门成功。在前作也能看到这种超级球技。说不定会有新的超级球技登场。比如什么“猛虎射门”……



新闻广播室



↓↑新闻广播室也变得更美。负责广播是什么样的人呢？



『足球之花』 4位秘书大公开

提到这个系列，就会令人联想到那所谓的“足球之花”—秘书。虽然秘书不是进行游戏必备的角色，但她们会以各种言行来激励选手，可说是选手获得成长不可或缺的人物。这里就来介绍在此作登场之4位秘书的个人档案。基本上，只能拥有1位秘书(在前作可以替换其他秘书)。您最喜欢谁呢？



佐伯雪乃
- 身高/172cm/三围 B86W60H85
- 血型/AB ●生日/4月23日
- 出生地/秋田县
- 兴趣/海外旅行

凯特·罗伯特索
- 身高177cm/三围 B95W62H93
- 血型/B ●生日/10月5日
- 出生地/美国弗吉尼亚洲
- 兴趣/水上滑艇

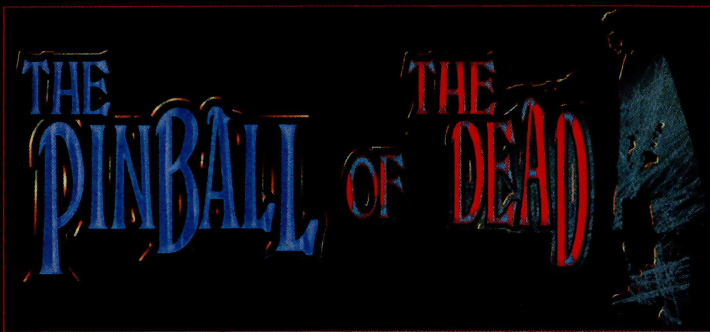




轰亚香音
- 身高165cm/三围 B83W58H84
- 血型/A ●生日/5月14日
- 出生地/东京
- 兴趣/江户太鼓

矢野奈保子
- 身高157cm/三围 B79W54H80
- 血型/O ●生日/11月6日
- 出生地/大阪
- 兴趣/裁缝








僵尸

死亡弹珠台

可怕的恶梦复活了吗!?

GBA	厂商:SEGA	类型:ACT+TAB
	媒体:卡带	发售日:预定2002春季发售

这次就用弹珠来打退僵尸吧!

著名射击游戏“死亡之屋”变成弹珠台移植到了GBA!?当然不是开玩笑了，用弹珠将出现在台面上的僵尸一个一个打倒，以最高分数为目标的另类弹珠台游戏现在真的要在GBA上登场了。除了一般弹珠台应该具备的基本要素之外，本作其他的游戏要素也是值得玩味哦！虽然说游戏换了一种方式出现，不过本作一样可以满足喜欢惊悚感觉的朋友们，一样可以感受到类似射击的味道！

拯救被僵尸所袭击的城市!

打倒特定的目标赚取高分……游戏的规则虽然和一般的弹珠台一样，不过本作里除了赚分数之外，打倒僵尸也是很重要的事情。由于僵尸会一个接一个的出现在台面上，玩家要用弹珠代替枪弹来把这些僵尸一一打倒吧，不要小看这些怪家伙哦！

恐怖的机关




↑这样的僵尸头颅是要你去用胆量挑战的啊！


这就是弹珠台台面之一，独特的设计相当的有特色。另外，游戏中视线也会随着弹珠的移动而有变化。


↑将群体出动的僵尸一起歼灭是要充分考虑反射攻击的啊！



巨大僵尸出现！


↑当弹珠打到了某些特定的地点、并且达成某些特定的条件时，像这样巨大的家伙就会出现在台面上。玩家是不是有办法干掉这只大家伙呢？


斧子强尼


↑台面放大图，你仔细考虑障碍物的位置后努力“射击”吧！

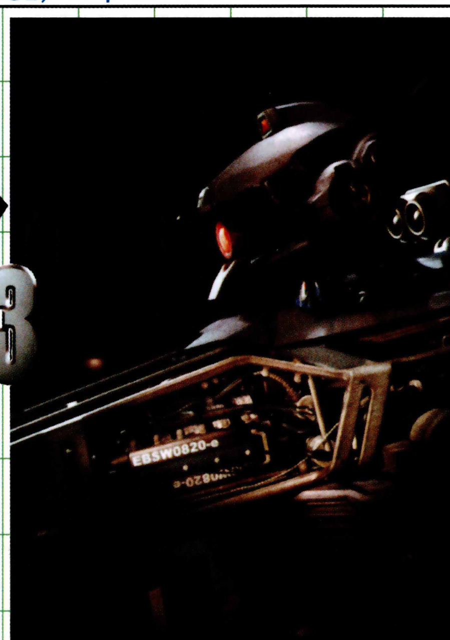


用你的智慧继续除魔斩妖！

再燃装甲烽火!

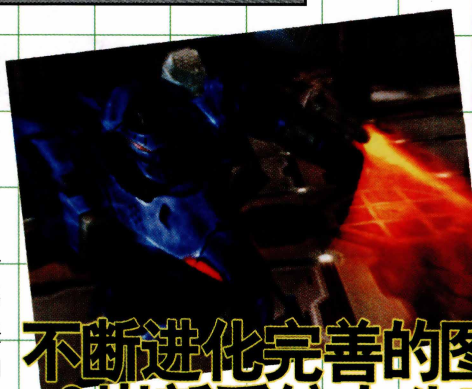
ARMORED CORE 3

装甲核心3



PS2	厂商:FROM SOFTWARE 类型:科幻机器人ACT
	媒体:DVD-ROM 发售日:预定2002年发售

以焕然一新的机体、多达200种以上的机体零件和强化的机体改造系统倍受期待的系列最新作『装甲核心3』想必使许多机械人迷望穿秋水的期待!本作不仅音效和画面方面得以大幅改良、大家期待已久的4人同时对战终于成真,还追加「装备即时解除系统」。此系统的追加,定会充分提升游戏性和战略性。记得PS版和PS2版本的前作不仅在日本大受欢迎,在中国也是拥趸成群,特别是那令人入迷的“斗技场”……





不断进化完善的图片&崭新系统大公开!

在这次公开的图片,可以看到许多武器。不过,这些武器只是登场武器的其中一小部分。相信许多真正强力或者隐藏的神兵都没有出现,也许只有玩过游戏才能感觉武器的真正威力和佣兵的power啊!





背后发生大爆炸。舞台构造也值得注目。

序章

积层都市……

这是一个深及人类生活基盘地下数百公尺的都市。
拒绝外界的干涉,“成就”可以完全独自和存的世界。

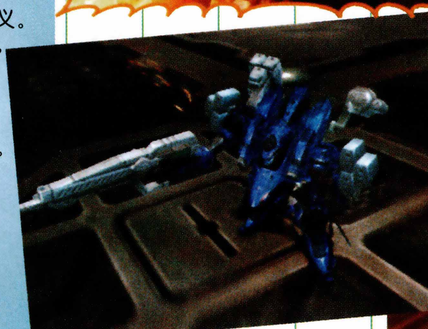
在长年累月中,人们丧失自我生存之世界的意义。
在企业这个永远延续的支配下,政治不复存在,
没有人知道政治的意义。

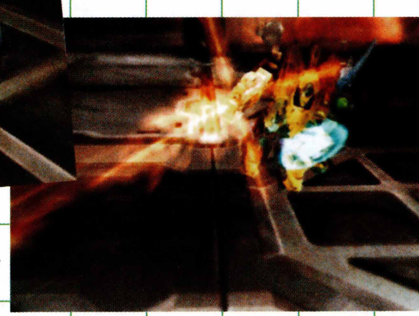
纯粹追求利润而无理想的企业
忘却世界需为愚蠢的行为付出代价,不断争战。

漫长的黄昏时代……
人们在被青空拒绝的世界,
生存、战斗,而后死亡。

除了一个存在。

那就是为了报酬而完成委托的佣兵。
他们是封闭世界唯一的自由存在,
外号「钢铁佣兵」。





爆炎和光的表现获得强化,机体更有跃动感,也令视觉得到充分满足。

超速的疾走感!!



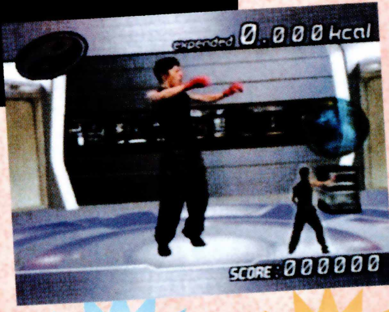
节奏武术

以“DDR”掀起音乐游戏旋风的KONAMI又有音乐游戏的新点子了！这次他们竟然把脑筋动到『武术』上去了……

PS	厂商：KONAMI	类型：音乐+ACT+武术
	媒体：CD-ROM	发售日：2002.2.7

不用上山、不用拜师、在自己家里就可以『练功』了！

目前在日本各大健身中心正在流行、甚至连电视购物频道上也可以看到教学录像带的『武术有氧舞蹈』现在要正式游戏化了！而且这款游戏是要在大众普及机PS上发售哦！游戏的方法很简单，玩家只要在双手双脚上安装游戏专用控制器、并且配合游戏画面当中的人物作出相同的武术动作就可以了。有了这款结合舞蹈理论、运动力学以及武术技巧的『节奏武术』，玩家不但可以锻炼身体、而且还可以学习到各种武术的拳路招式哦！





配合画面人物的动作摆动你的身体!!



人物后方的姿势

→画面右下角会显示教练人物的背后姿势，不论是谁都可以轻松上手哦。

专用『节奏武术』游戏控制器

『节奏武术』必须要使专用控制器才能进行游戏，包括手脚的发信器跟收信器在内，这些都会跟游戏一起捆绑发售的！据说KONAMI对这个专用控制器很有信心，不管是耐用度也好、还是接收品质也好，这款游戏应该是可以期待的吧？



↑这个控制器目前在开发当中，装备在手脚上的感觉就是这个样子。

收信器



发信器



指导玩家如何进行游戏的两位名师



首席训练师 **白户拓也**

88年开始涉足健身事业，并逐步参与武术系的练习工作。目前以其训练指导的身份在国内外获得很高评价。

健身教师 **松本香寿美**

作为日本目前为数不多的健身教师之一的她一直以秀丽的形象、标准的动作著称。这次你在她的指导下努力训练吧！



超华丽的效果！







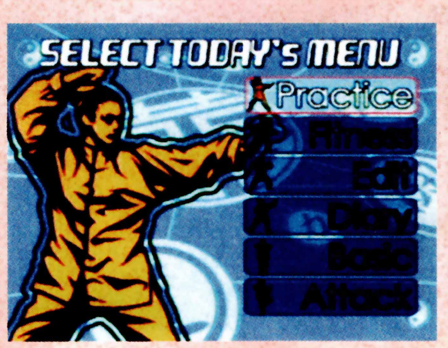
COMBO使用决定

游戏的秘密在后页展示

『节奏武术』6大游戏模式！

和KONAMI其他音乐游戏一样，『节奏武术』也收录了许多不同的游戏模式。即使玩家从来没有学过任何武术也没关系，只要玩家模仿游戏里的老师作出同样的动作，那么玩家也可以打出一手帅气的武术拳路哦（简单的说就是武术术语里面的『型』）！持之以恒还有强身、健美、减肥的效果哦！感觉上与“DDR”当初的效果较为类似，也是将游戏和健身共冶一炉，但本作的娱乐性似乎比起“DDR”的舞蹈稍逊一筹，可也别忘记武术的魅力哦！练就一套“武技＋舞技”的组合，在别人面前炫一下，有种街舞的味道啊！

↑随着游标移动，画面左边的人物图案也会改变。



游戏收录了10首以上『DDR』的超人气乐曲！

虽然说『节奏武术』是以武术作为主题的音乐游戏，但是游戏里面不知道为什么也收录10多首『DDR』的人气乐曲，也许是为了让玩家不要忘记当年风靡天下的『DDR』吧！可能也是因为KONAMI跟日本东芝EMI有合作的关系吧？由于这些乐曲都经过严格的审核，因此玩家不用担心这些乐曲会跟游戏刚硬热血的气氛相冲突。对了……依照KONAMI音乐游戏的『惯例』本作应该会有隐藏歌曲吧？当年的『DDR』舞迷们会否摇身一变成为MB武迷呢？据KONAMI株式会社AM事业本部的大石利光副本部长说本作是特别为PS玩家准备的啊！

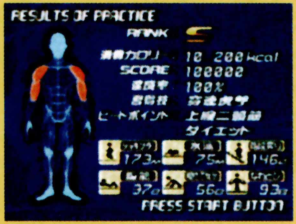
- RHYTHM AND POLICE
- STOMP TO MY BEAT
- ORDINARY WORLD
- SKY HIGH
- THAT'S THE WAY'98
- HOT LIMIT
- 17岁
- 罗曼史之神
- TUBTHUMPING
- HERO
- DUB-I-DUB
- BOOM BOOM DOLLAR
- DAM DARIRAM

Practic 练习模式

『练习模式』顾名思义就是让玩家练习、熟悉游戏进行方法的模式。收录在练习模式里头的歌曲每一首都可以自由选择。而且每次练习的时间都是以一首乐曲演奏完的时间为限。对于那些时间不多、但是又想体验『武术舞蹈』感觉的玩家们来说，『练习模式』是最值得推绍的游戏模式哦！

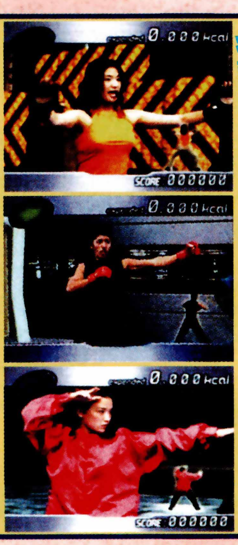
↙↓一曲终了时会显示身体各部分的状况。





Fitness 健康模式

多首乐曲所组成、让玩家跳完一趟下来铁定挥汗如雨的运动健康模式。不仅如此，游戏里还设有『减肥专用乐曲组合』、『锻炼上半身专用乐曲组合』等等不同的设定，如果玩家不喜欢这些组合的话，玩家还可以自己排列、甚至自己设计新的组合哦！有了这个模式，玩家在家里也可以轻轻松松作运动了。说句题外话，右面最下面的那张图开始ALEX看了还以为是舒琪姐姐呢？

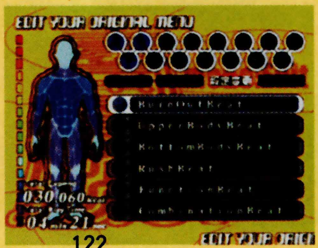


流汗就代表健康！美丽要付出代价！

Edit 编辑模式

刚才我们所提到的『变更乐曲组合』就是在这个地方进行设定。玩家设计好的新乐曲组合还可以在其他模式里使用哦！先想好自己想让什么部份运动，然后再依照自己的需求设计乐曲。这么方便的设定可以让玩家『量身订作』对自己最有利的运动方式哦！

↙↓乐曲组合的好坏会大大影响到玩家在运动时所消耗的卡路里以及运动量的集中部位。设计之前不妨先考虑自己的实际需求吧。

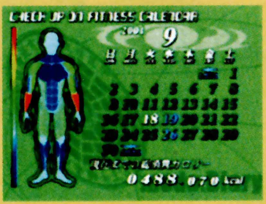


制作原创的乐曲组合！

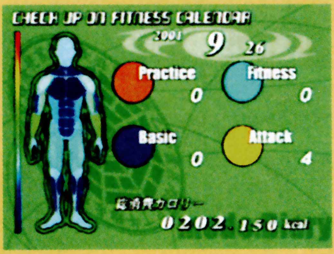


Diary 日记模式

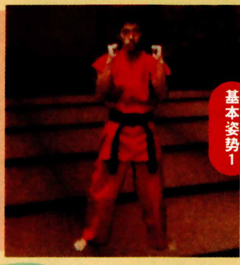
日记模式是记录玩家游戏记录的模式。『日记模式』会记录玩家总共玩了几天、跳过几首乐曲、哪个身体部位锻炼最多等等，游戏甚至会计算出玩家到目前为止总共消耗了多少卡路里哦！有『日记模式』了，玩家就可以更方便地订制运动目标、并且确实的去执行运动计划了。



↑→月历可以显示玩家每一天每一天的运动结果。



脚部站的宽度略比肩膀宽一点、然后摆出『拳上肘下』防御姿势。



脚部跟肩膀呈45度、双手略微前伸。主要是防御敌人踢击的平衡姿势。



肩膀会随着拳头的动作而延伸出去的基本拳击姿势。背部跟肘部都要打直哦。

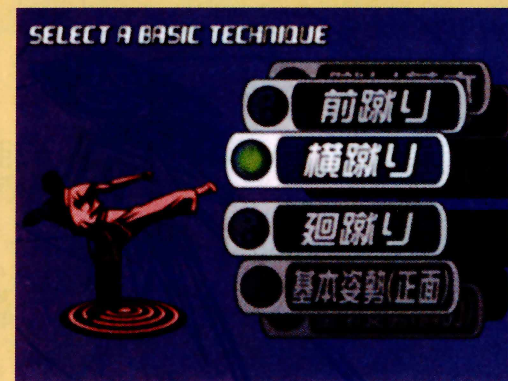


轻巧、快速的连续刺拳。使用重点是手部的发信器要朝天花板。



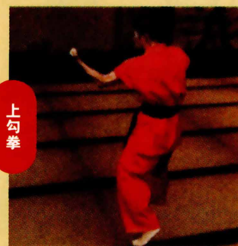
Basic 基本模式

玩家在『基本模式』里头可以学习到各种武术的拳路（型）。只要玩家模仿游戏人物的动作，那么玩家就可以轻松学会武术最基本最基本的架势。游戏里收录的『型』相当多，目前已知的武术就有踢式拳击、空手道、跆拳道、少林拳法、太极拳等5种哦！建议玩家在开始游戏之前先来这里练习一下基本功……



→想学武术技却一直无法如愿的玩家最适合这个模式了！

称霸武林的基础功夫



手肘打成直角、肩膀大幅的挥动，然后由下往上打出拳击。

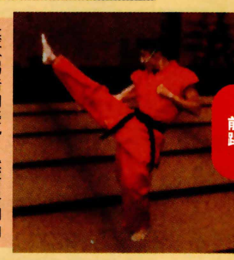


感觉有点像在看手表的姿势，重点是腰部扭动的动作。

虽然说是『踢』……其实这招应该算是总合格斗技里头的『膝击』吧？



基本踢击的姿势、然后将脚由下往上踢出去。脚部的发信器一定要朝天花板哦！





脚跟朝着臀部、脚部发信器跟自己的身体呈90度的中段回旋踢。



动作很像跆拳道里头的足刀踢。重点是脚部一定要呈一直线。难度可能有点高……

Attack 攻击模式

如果玩家只想体验武术游戏的乐趣，不喜欢其他跳来跳去的运动模式，那么『攻击模式』绝对可以满足你的需求。因为在『攻击模式』里，画面会不断的出现敌人，玩家的工作就是要在限制时间内用各种武术打倒对方。由于敌人会不断的出现，因此『攻击模式』对玩家的体力来说也是一大考验。另外加上专用的控制器感觉上就有些武术专用道具的味道啊。当然舞蹈的感觉更加浓重些。



敌我双方的攻防战。这种感觉好像自己真的在战斗一样哦！





敌我双方都有体力的设定。一旦玩家的体力变成零，游戏当然就结束了……

舞功超群

绝世武功！敌人KO！





↑用帅气的攻击将敌人打倒吧！时间拖太久敌人可是会逃跑的唷！

SEGAGT2002 车坛新贵、名门

—Working Title—

世嘉GT2002

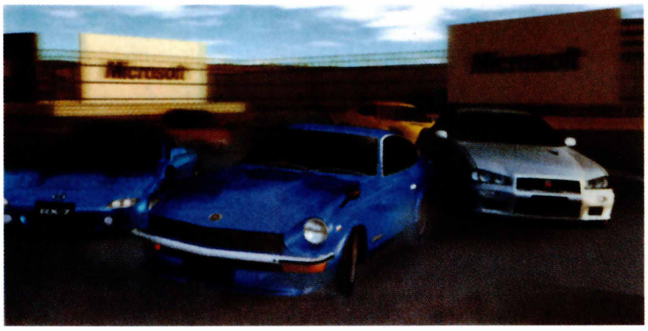
—工作标题—

XB	厂商：SEGA/WOW娱乐	类型：RAC
	媒体：DVD-ROM	发售日：未定



历史模式是享受旧车乐趣的模式！

“SEGA GT”的续篇『SEGAGT2002』是朝着新方向完成进化的赛车游戏，这个新方向就是旧车的充实。在既存的赛车游戏中，旧车常被当作收集道具来看待。但在此作，可以驾驶传说中的名车、用旧车来对抗最新车……车迷应该会很喜欢。像是近来流行的赛车电影中众多名车的展示一样，不一定旧车就不如新车的性能，特别是一些性能卓绝的厂家推出的车款。



元祖VS最新之战

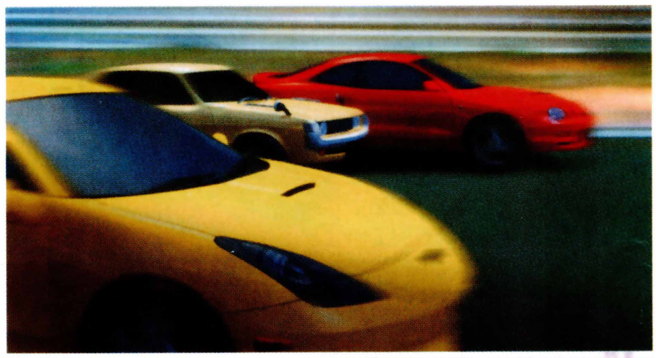
←在日本车之中，FAIRLADYZ的流线和性能都臻至极致。若是迎战GT-R或RX-7，它会有什么样的命运呢？

何谓历史模式

历史模式(CHRONICLE)是使用70年代以前的车子来参加比赛。随着游戏的进行，对手会变成新车、难易度会逐渐上升。唯有搭载各种改造零件，才有机会称霸这场强敌环伺的大赛。



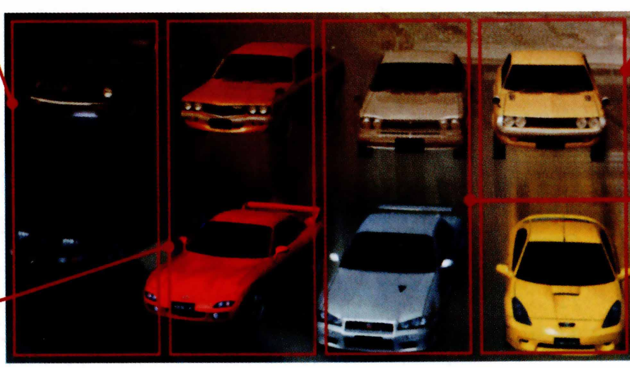
照理说，旧车根本无法对付现行车，但若活用改造零件和驾驶技术，就有机会获胜。



→新旧CELICA展开大混战。乍看之下，旧型CELICA好像比较不利，但它也有它的优势。

新旧赛车齐聚一堂

目前确认登场的旧车，包括下列介绍的4车种、右页的TE27LEVIN和SAVANNARX-7。不过，可能也会收录TOYOTA2000GT等较具代表性的日本名车。



旧 FAIRLADYZ
新 FAIRLADYZ204Z

在某部漫画中，旧型Z的表现并不输给现行车。实际上，旧型的潜力还比较好呢！另一方面，新型虽然拥有强大力道，但过重的车体是它的负担。

旧 SAVANNA RX-3GT
新 RX-7

两者都是采用MAZDA独创的旋转引擎。轻量且高动力的机械装置，最适合用来比较。旋转引擎独特的排气音，也会再现吗？

旧 SKYLINEHT(HAKOSUKA)
新 SKYLINE GT-R(R34)

不论在以前或现在，SKYLINE都被视为最佳跑车。HT的速度，自是毋庸质疑；在日本国内号称最速的GT-R，则具备当代最高水准的性能。

旧 CELICA1600GT
新 CELICA

CELICA秉持的“流线前卫的特制高级车”概念是源自1600GT＜通称 DHARMA CELICA＞。当然，DHARMA备受好评的轻盈移动方式依旧健在。

门翘楚，传奇名将的车门盛宴！

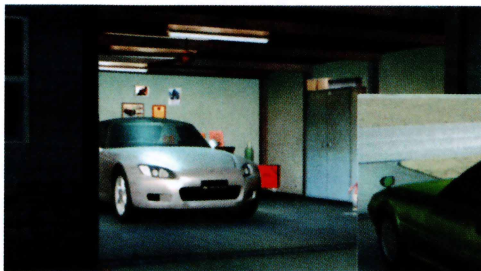
这是照片，还是影片呢？车库有什么秘密吗？

在此要介绍收纳爱车之“车库”的画面。从这些图片来看，这个“车库”并不像一般的停车场。换句话说，这样高品质的画面，说不定隐藏着什么要素呢啊……

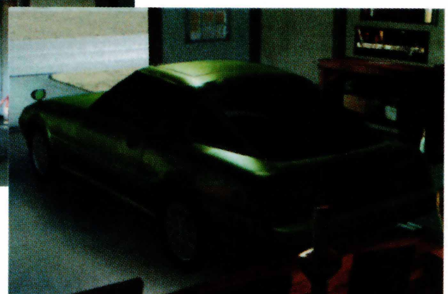


←INTEGRA，属于彻底追求行驶性能的TYPER系列。看见这些不禁口中咽了数口水，何时我才能拥有这样的“驹”呀！





←S2000静静停在车库。这辆车子的祖先·S600，也会在游戏中登场。



→MAZDA的SAVANNA RX-7。也有人说它类似保时捷，但从某些角度来看，好像截然不同。

HAKOSUKA VS RX3

著名赛事忠实再现赛车江湖！



↑在当时比赛经常处于对手关系的HAKOSUKA和RX3，再度在此作展开大战。对于这样的赛况，40岁左右的车迷应不陌生。



↑当然也有收录究极车·NSX。以全铝车体追求轻量化，并搭载高性能引擎。



→LANCREvolution Ⅶ，拥有足与GT-R匹敌的速度，备受好评。



←FAIRLADYZ拥有独特的排气方式，性能非比寻常。

一起谱写车坛神话！

TE27LEVIN

拥有老大风范，堂堂登场！



↑TE27LEVIN在某部漫画重新掀起旋风，相当于86的老大。86就是TE27LEVIN追加整体模型变化而成。

超炫的HAKOSUKA



→在车库看到的HAKOSUKA，别有一番风格。由于新型车子的设计大多带有圆形，所以HAKOSUKA的设计别具特色。看腻圆形设计的车迷，应该会很喜欢它吧！

引擎中弥漫着热血的旋律，GO！GO！GO！

用你的挚挚真心·用你的不灭激情
将足球的旗帜再度擎起！

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

© 1999 FIFA TM

世界唯一的FIFA世界杯公认足球游戏



PS2、GC		
	厂商:EA	类型:SPG
	媒体:DVD-ROM	发售日:2001.11.29

EA用它"绝对的运动主义"
再度打造年度的足球盛事

EA SPORTS


EA SPORTS
FIFA
2002
与你共同渡过国足征战世界杯的日日夜夜

机不可失 PART 1 游戏古玩街

Rare Show House

编-Hi!大家好，小店今天开张，欢迎各位玩友光临，我是这里的BOSS-宇部(UBE)。开办《古玩街》，目的就是要为读者提供一个珍品交流的场所，大家可以把一些国内罕见或者说就是很不流行的电玩产品(包括一些古董)拿到这里展出，也可以在此拍卖。希望喜爱收藏的玩友在这里，能够寻觅到自己心仪已久的宝物，结交同好，共同探讨和体会那份曾经拥有的感动。

你好！皮卡丘

N64游戏卡

厂商	任天堂
类型	语音互动
竞卖价	430RMB
品相	九五成新
珍藏指数	★★★★☆



这是1998年任天堂出品，通过语言控制角色行为的3D游戏。产品同捆卡带、麦克风、VRS解码系统等。游戏内容是玩家通过话筒与皮卡秋交流，指示它达成各种事件，不断培养亲和度，就会和生动可爱的皮卡秋成为最要好的朋友。杰尼龟、妙蛙种子等口袋怪物也会陆续登场。本游戏3D画面极为优秀，迫力十足，充分发挥了N64主机的实力(编：此game日本销量30万以上)。在此向口袋妖怪迷郑重推荐这款在国内绝对罕见的游戏产品，有初级日语能力的朋友都能很快体会到其中的乐趣。本套装的VRS 解码系统还可用于《电车GO!64》的声控操作。

(另，包装盒极厚，实体感强且保存完好，所有附件齐全，磨损度几为零)

Palm IIIe

掌上电脑

厂商	PALM
操作系统	PalmOS
竞卖价	970RMB
品相	九成新
珍藏指数	★★★★☆



首先要向大家说明掌上电脑和电脑记事本是完全不同的两个概念，与电脑相连从互联网上下载层出不穷的各类软件是Palm机风靡全球的重要原因。大宇出品的《大富翁palm》等游戏会让你爱不释手，阅读电子书也是它的重要功能之一，我会拿着它在拥挤的北京地铁里饶有兴味地阅读相声文本和金大侠的小说，或者听听midi音乐，当然我也会给它装上学英语的软件给自己充充电。掌上电脑的功能数不胜数，而省电也是Palm机的重要优点。IIIe是该系列产品中包装超酷的一款，白色透明机壳的磨砂感很强烈，实物工艺水准非同反响。保存很好，没有任何磨损。

(编：因原始相片不清晰，请参考以上图片)

口袋妖怪写真

N64游戏卡

厂商	任天堂
类型	动作摄影
竞卖价	320RMB
品相	九成新
珍藏指数	★★★★★





在日美均受好评的新类动作游戏，比较考验玩家的反应能力，观察能力和摄影审美观，舞台包含海岸，火山，瀑布，峡谷等口袋怪物栖居的场所，全部多边形显示。玩家带着装有60张底片胶卷的相机捕捉POKEMON欢蹦乱跳的瞬间。游戏系统上手很简单，但要打出高分可不是玩几遍就能达成的，游戏性十足。需要说明的是所有登场的宠物小精灵都是活灵活现的3d怪物，可爱至极。还有一些隐藏的精灵和秘道更使本作的趣味性得以升华。总之"任天堂出手即精品"，此作便是例证。

大航海时代

八位游戏卡

厂商	光荣
类型	模拟航海
求购价	120RMB
品相	八成新以上
珍藏指数	？？？



求购FC原装卡《大航海时代》(8成新以上)，最好带包装，限北京地区。

以上是北京玩友江汐提供的信息，有兴趣的玩友请与他联系。

这么多好东东，我怎么从来没见过



联系方式——
Email(waluigi@263.net)

征稿启示 凡藏有与game有关的"古玩"的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明"古玩街"栏目，以及详细的联系地址。


慢慢享受
美味
美年达
神奇宝贝
POCKET MONSTERS
北京百事可乐饮料有限公司
WWW.PEPSI-COLA.COM.CN
橙味汽水
美年达
新口味
美年达
苹果味汽水

特别企划！XBOX最新专集
信长的野望—岚世纪
AIRFORCE DELTA2
寂静岭2—最期之诗
● 劲作摩天轮
旧世纪的遗产
幻魔鬼武者
攻略冒险岛
合金装备2
最终之战
● 格斗竞技场
次世代联盟小编格斗大赛预选赛实况录像
比赛项目：CAPCOM VS SNK2
总裁判：特工黄
《电子游戏软件》
《电玩新势力》
《游戏批评》
《软件与光盘》
《网上俱乐部—游戏吧》
众小编
"凶相"毕露



Game New Power
电玩新势力

VOL.3 特别定价 6.80元
第三弹2002年1月5日 隆重上市！！！

PC、VCD完全通用光盘！带您步入游戏业界最前端！



GAME NEW POWER

- 让你感受到前所未有的视觉冲击和震撼人心的音响效果。
- 丰富多彩的十二大类栏目内容，绝不单调枯燥。
- 次世代联盟小编首次公开竞技，老枪还是菜鸟？！
- 没有次世代机，也能享受次世代游戏！

ISSN 1006-5032
01>
9 771006 503000
邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元